MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 13
2,95 €

BOLA DE DRAGÓN

CONTRA LOS DEMONIOS

CABALLEROS DEL ZODÍACO

LOS CABALLEROS DE PLAT

DETECTIVE CONAN

2ª TEMPORADA EN DVD

4 PÓSTERS

NARUTO
LOS MÁS MALVADOS

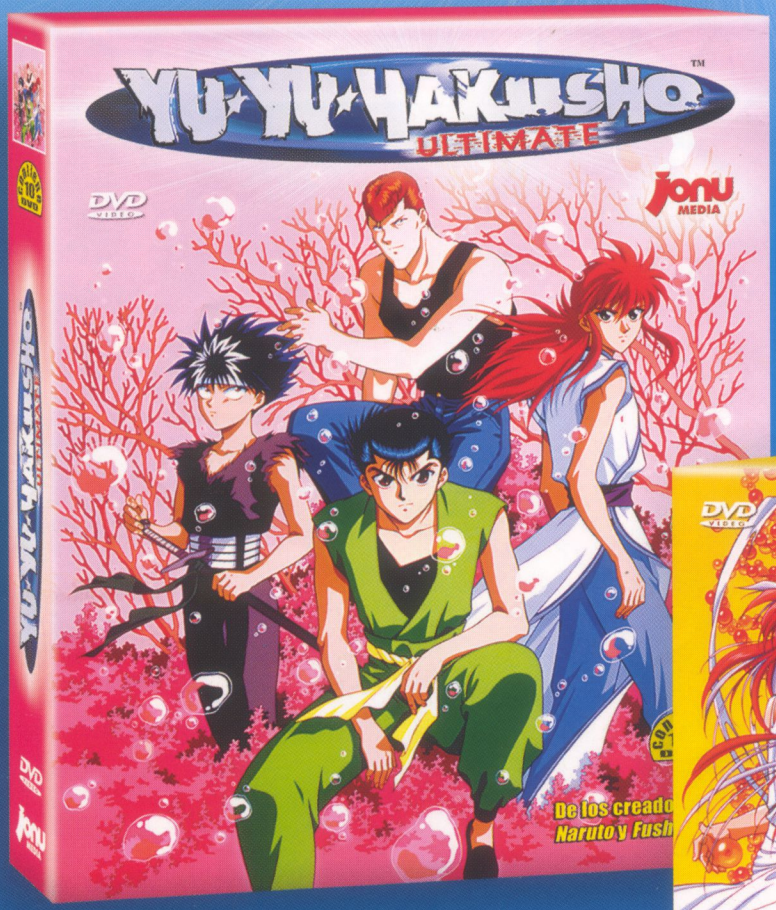
POKÉMON RANGER
¡CÁZALOS A TODOS!

panini revistas

YU YU HAKUSHO™ ULTIMATE

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA



Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.
Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

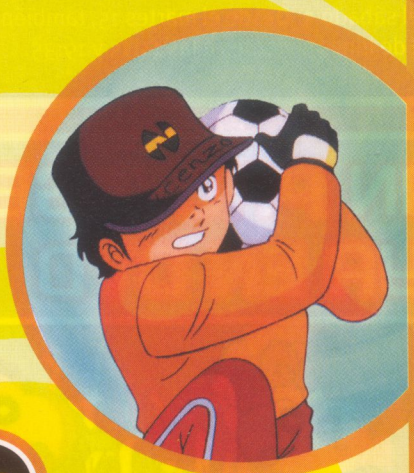
Más de 50 capítulos en cada volumen

MEGA HIRO

¡Bienvenidos un mes más a **Mega Hiro**, chicos y chicas! En esta ocasión aprovechamos este pequeño rincón de la revista para comunicaros que, a partir del próximo número (sí, el 14), **Mega Hiro** pasará a tener una periodicidad bimestral. Pero tranquilos, que cada número seguirá siendo tan interesante como hasta ahora, con el repaso más completo a las mejores series de anime en antena, lo último en ediciones en DVD y nuestras inevitables páginas dedicadas al manga. No faltarán, como siempre, los pasatiempos, el correo y vuestras secciones preferidas, como las de vuestros favoritos. ¡En resumen, que la revista seguirá siendo igual de buena (o mejor)... sólo que tendrás que esperar un poquito más para disfrutar de ella! ¡Hasta dentro de dos meses!

6 *Naruto* Los ninjas más temibles

16 *One Piece* Las 10 cosas que un fan debería saber



19 *Campeones* Benji Price, un porterazo

21 *Sasuke* Conoce a fondo a este poderoso ninja

23 Póster

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 13

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
Los 10 rivales más malvados

8 Yu-Gi-Oh! GX
Los talismanes de las sombras

10 Dragon Ball
Goku acaba con Piccolo Daimaoh

12 Caballeros del Zodíaco
Los peligrosos Caballeros de Plata

14 Detective Conan
Trucos para llevar una doble vida

15 Inuyasha
¿Cuál es la espada más poderosa?

16 One Piece
Datos imprescindibles de la serie

17 Zatch Bell!
El extraño Doctor Riddles

18 Shaman King
El viaje a la lucha en Norteamérica

19 Campeones
El "paralotodo" Benji Price

20 Pokémon
Misty o Aura: ¿tú a quién prefieres?

21 Ficha
Quién es Sasuke Uchiha

23 Superpósters
Pokémon
Inuyasha
Shaman King
Naruto

31 Guía de episodios
Los primeros capítulos de Naruto

33 Juegos de cartas
Expansión del JCC de Naruto

34 Merchandising
Muñecos articulados de Naruto

35 Videojuegos
DBZ Tenkaichi 2
Pokémon Ranger

37 Anime DVD
Yu Yu Hakusho
Caballeros del Zodíaco
Trigun
Conan
Doraemon

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Más Pokémon y Naruto en Jetix

El mes de mayo va a ser muy especial gracias a Jetix. El canal que más apuesta por el anime estrena la segunda temporada de *Naruto*, con 52 emocionantes capítulos, y la cuarta temporada de *Pokémon Advanced*, titulada *Battle Frontier*.

Las nuevas aventuras de Naruto, Sasuke y Sakura se estrenarán el lunes 28 de mayo a las 20:45, y ya en junio se podrá ver también en otros horarios. No te pierdas cómo continúa el examen para convertirse en ninjas de grado medio, porque va a haber muchas sorpresas y vas a poder conocer más a fondo a personajes como Gaara o Kabuto.

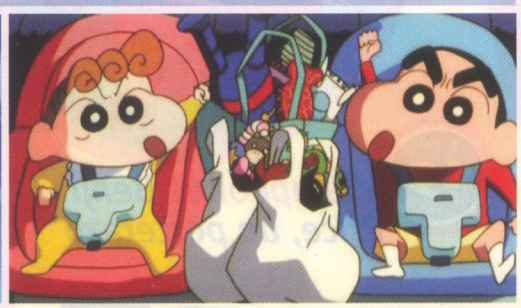
En cuanto a *Pokémon Advanced Battle Frontier*, supone la novena temporada de la serie protagonizada por Ash y Pikachu. En ella, Ash debe superar los últimos siete retos para demostrar que es un gran entrenador. Junto a él, sus amigos también se enfrentan a otros entrenadores y coordinadores, con nuevos e increíbles Pokémon en su bando. Se emitirá los fines de semana a las 14:30 a partir del sábado 5. Desde el martes 15, también podrá verse de lunes a viernes a las 14:15 y 19:35.

Jonu Media trae más School Rumble

En el número 9 de ***Mega Hiro*** te presentábamos una serie de anime muy, pero que muy divertida: *School Rumble*. Gracias al éxito que ha obtenido la primera temporada Jonu Media ha decidido adquirir la segunda temporada y la serie de OVA que conforman el resto del material existente de esta comedia romántica repleta de personajes alocados y escenas absurdas. Así pues, podremos ver cómo continúan las historias de la inocentona Tenma y sus amigas Eri, Mikoto y Akira, acosadas por el macarra Harima.

Además, la serie pronto se emitirá en la televisión autonómica valenciana, así que otakus valencianos, ¡estad atentos!

SHIN CHAN PROTEGE JAPÓN YA EN DVD



Tras su paso por los cines de toda España, que ha atraído a los más pequeños de la casa –y a algunos no tan peques–, a finales de este mes de mayo sale a la venta *¡Los adultos contraatacan!*. La última película que Luk Internacional nos ha traído del pequeño gamberro Shinosuke Nohara es la séptima aventura de las gentes del barrio de Kasukabe que está disponible en DVD. Cuando un museo abre sus puertas y muestra una exposición sobre la vida en Japón décadas atrás, los adultos del barrio se dejan llevar por sus recuerdos de infancia y juventud. Poco a poco, caen hipnotizados por el influjo del maléfico museo, una tapadera que unos malvados pretenden usar por todo el país para devolverlo al modo de vida de antaño. Pero no cuentan con Shin chan, sus amigos y los demás niños del barrio, que están dispuestos a luchar para proteger el presente. ¡En el próximo número te lo contaremos todo de esta edición!

Supergol regresa en papel

La editorial Banzai continúa recuperando clásicos. Después de *Georgie* y *Chicho Terremoto*, del que te hablamos en el número anterior, esta vez le toca el turno a *Supergol* (*Ganbare! Kickers* en el original). Este título futbolero tuvo cierta popularidad a comienzos de los 90, cuando Telecinco emitió la serie de animación tras el gran éxito de *Campeones* e incluso se hizo colar como una continuación. La historia se centra en las aventuras de Rafael, un alegre chaval que adora el fútbol. Éste se une a un patético equipo de fútbol liderado por el portero Rudy y comienza a hacer que gane partidos. Además, se enamora de la una chica que resulta ser la hermana de Lenny, el portero del mejor equipo de la ciudad. Entre ellos se iniciará una gran rivalidad.

La edición del manga estará formada por 10 tomos de 300 páginas, y el precio será de 9,90 euros. Cabe recordar que Jonu Media tiene previsto lanzar la serie de televisión en DVD a lo largo de este año.

NORMA PRESENTA LA ESCUELA DE MANGA

Sin duda, Norma es la editorial que más está apostando en los últimos años por las publicaciones dedicadas al aprendizaje del dibujo al estilo manga. Han sido varias las colecciones aparecidas en los últimos tiempos, como la extensa *Cómo dibujar manga*, que ya ha alcanzado 21 volúmenes.

Ahora, con las novedades de abril, lanza una nueva colección llamada *Escuela de manga*. Durante 4 volúmenes a todo color, se hará un repaso por todas las técnicas, trucos y estilos que pueden ayudarte a ser un futuro dibujante de cómics al estilo japonés. El primer número, dedicado a la creación de personajes, ya está a la venta. Cada tomo tiene unas 120 páginas y cuesta 11 euros.

Full Metal Alchemist arrasa en la madrugada

Uno de los animes de mayor éxito de los últimos años, *Full Metal Alchemist*, se emite desde el pasado 20 de marzo en la edición nocturna de Cuatrosfera, el contenedor juvenil de Cuatro. La serie, que narra las vivencias de dos hermanos alquimistas, tiene 51 episodios y tras haber superado el ecuador, tiene una audiencia media muy buena. Esperamos que en futuras emisiones, la cadena se atreva a programarla en un mejor horario, que permita a más público ver las aventuras de los hermanos Elric.

En todo caso, Panini está editando la serie en DVD, habiendo aparecido hasta la fecha los primeros cuatro volúmenes. Asimismo, Norma Editorial publica el manga en nuestro país, con cuatro volúmenes ya a la venta.

Muy pronto, *¡Ah! Mi Diosa* en DVD

A lo largo de este año, Jonu Media editará un título del que ya pudimos disfrutar en formato VHS la década pasada. Hablamos de los 5 OVA de *¡Ah! Mi Diosa*, la sobrenatural comedia romántica protagonizada por Keiichi Morisato y las hermanas diosas Belldandy, Urd y Skuld. Quién sabe, si se vende bien, tal vez veamos la moderna serie de televisión que actualmente se emite en tierras niponas.

El humor, los poderes sobrenaturales y los sentimientos a flor de piel han hecho de este título uno de los más populares en Japón, cuyo manga se publica desde 1988. En España, lo edita bimestralmente Norma Editorial.

Son Goku lucha de nuevo en la PSP

El 15 de mayo sale a la venta un nuevo videojuego de la saga Dragon Ball para PSP. En esta ocasión se trata del *Shin Budokai 2: Another Road*, en el que Son Goku y sus amigos hacen lo que más saben (dar mamporros, hacer espectaculares ataques con su enorme energía y vencer a los malos de turno). Habrá ni más ni menos que 20 personajes con sus diferentes estados de poder y un modo historia con una trama creada especialmente para el juego. Seguro que este nuevo Shin Budokai hará las delicias de los seguidores de Goku y compañía, y les sorprenderá con sus novedades.

cuatro

JETIX

NARUTO

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Traidores y crueles LOS NINJAS MÁS MALVADOS

Por desgracia para Naruto y sus amigos, la vida de un ninja no es de color de rosa. En su camino se cruzan tipos realmente repugnantes. Pero, ¿cuáles son sus motivos?

ZABUZA

El encuentro con este asesino es inesperado. Se produce durante una anodina misión de nivel C. ¿Qué problema puede entrañar la simple escolta de un constructor de puentes? Ni siquiera Kakashi podía prever que un asesino a sueldo los atacaría. Ese ninja es Zabuza, un tipo peligroso conocido como el Demonio de la Niebla. Se le considera un traidor porque abandonó su aldea, una de las peores cosas que puede hacer un ninja. Desde ese preciso momento está desterrado y no puede regresar, aunque hay algo peor: el cuerpo de asesinos de la Villa Oculta de la Niebla tienen como misión matarle.

ZABUZA *Este malvado ninja aparece ante el equipo 7.*

Zabuza usa una espada enorme en la lucha. Sin embargo, no es su única baza. Tiene mucho más que ofrecer, principalmente unas poderosas técnicas de agua. Con ellas logra crear clones y encerrar a Kakashi en una prisión acuática. Además, cuenta con un compañero, Haku, al que le ha enseñado todo lo que sabe. Sólo esforzándose al límite nuestros protagonistas logran derrotarle y tener éxito en su misión.

AL SUELO *Sasuke comienza con mal pie.*

MISIÓN C *Parecía una tarea fácil, pero se complica.*

PRISIÓN DE AGUA *Kakashi está atrapado.*

OROCHIMARU

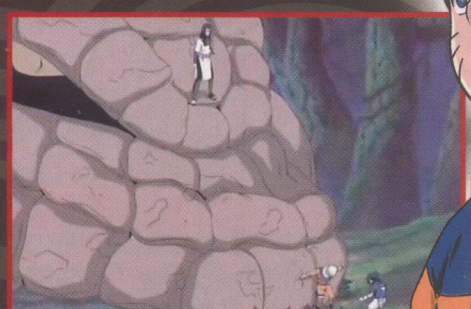
El segundo gran rival de Naruto y compañía, sobre todo de Sasuke. Hace acto de presencia durante los exámenes de acceso al nivel medio. Nadie conoce sus verdaderas intenciones e inicialmente muestra el rostro de un participante al que previamente ha matado. Es silencioso y traidor, como una serpiente, animal que le define perfectamente. Cuando aparece ante Sasuke y luego ante la profesora Anko, conocemos parte de sus planes.

OROCHIMARU *Un verdadero peligro para nuestros protagonistas.*

Orochimaru anda buscando a tipos fuertes, y el superviviente del poderoso clan Uchiha lo es. Como Sasuke se defiende sin problemas de los lacayos que envía, le pone a prueba luchando él mismo. Se trata de un combate espectacular en el que Naruto interviene con el poder del zorro de nueve colas. Una vez comprueba que Sasuke es tal y como esperaba, muestra su verdadero poder y le muerde en el cuello. De pronto a Sasuke le surge un sello maligno que afecta a su chakra, otorgándole un poder enorme en luchas posteriores.

Parece que eso es tan sólo el primer paso de un ambicioso plan para convertirse en el próximo Hokage. Habrá que estar muy atentos a este sanguinario ninja.

SECRETO *¿Qué pretende conseguir?*



SERPIENTES *Orochimaru las domina y las usa en los combates.*

¡OTROS MALVADOS QUE COMPLICAN LA VIDA A NUESTROS AMIGOS!

HAKU

Es el aliado y único amigo de Zabuza. Gracias a su "barrera de sangre" tiene una fuerza que podría costarles la vida a Naruto y a Sasuke. Su sueño es ayudar a Zabuza a conseguir el suyo.

GAARA

Casi no sabemos nada de él (por ahora). Detrás de su aspecto tranquilo se esconde un horrible secreto. Usa la arena que lleva en la tinaja de su espalda como arma.

TEMARI

Pertenece al grupo de Gaara y tiene un enorme abanico. Pero no lo usa para darse aire, sino para atacar. ¡Puede llegar a formar tremendas tormentas con él!

KANKURO

Aunque lo parezca, este ninja no juega con muñecas. ¡Las usa en la lucha! Son peligrosas, pues están provistas de venenosas agujas.

KABUTO

Otro libro en blanco, hasta el momento. Es un ninja excelente que guarda un secreto. ¿En qué se basa su relación con Orochimaru?

DOSU

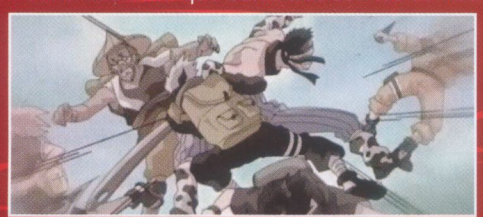
Es el jefe de los ninjas de la Villa Oculta del Sonido y un tipo verdaderamente odioso. Los amplificadores que tiene en los brazos provocan que sus golpes afecten aún más a sus oponentes.

ZAKU

Zaku ha entrenado duro hasta conseguir la transformación total de su cuerpo, lo que le permite aprovechar mejor sus habilidades.

LOS TRES MEJORES COMBATES

Podríamos decir que estos tres son los combates más emocionantes de la primera mitad de la primera temporada.



Naruto, Sasuke, Sakura y Kakashi contra Zabuza

Sasuke y Naruto contra Haku

Sasuke contra Orochimaru

¿BUENOS O MALOS?

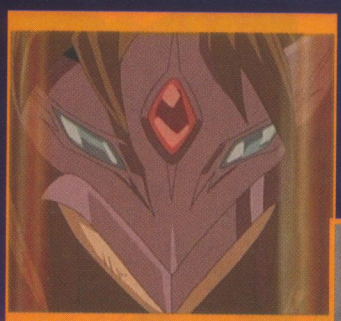
LOS MISTERIOSOS TALISMANES DE LAS SOMBRAS

Al igual que en *Yu-Gi-Oh!* existían los objetos milenarios, en *Yu-Gi-Oh! GX* aparecen los talismanes de las sombras. Se habla mucho de ellos, así que te hemos resumido aquí los secretos que se revelan en la serie sobre estos poderosos objetos.

Aunque no se diga abiertamente, cada jinete de las sombras parece poseer un talismán de las sombras, por lo que serían siete en total. Tantos como jinetes. Esperamos que en la segunda temporada se desvelen más secretos sobre estos objetos misteriosos. Pero empecemos por explicar qué es lo que hemos observado.

1. La máscara de Nightshroute

No se puede asegurar a ciencia cierta que esta máscara sea realmente un talismán de las sombras. Sin embargo, los indicios apuntan a que sí, ya que de algún modo transporta Nightshroute a Jaden y sus amigos a la dimensión donde tiene lugar el duelo. Se supone que ha sido gracias a su poder. Quizás ese mismo poder le lavó el cerebro a Atti-cus para que se transformase en Nightshroute.



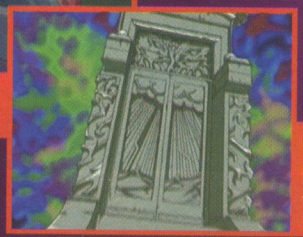
DUDAS *¿La máscara es un talismán de las sombras?*

CARTA *Alexis encuentra esta extraña carta en el mazo de su hermano.*

2. El collar de Camula

Esto sí es un talismán de las sombras. Cuando Camula usa la "Puerta de la ilusión", toca su collar de metal, cuyo ojo se ilumina por unos instantes. Gracias a eso, acaba con todos los monstruos adversarios en el campo y puede escoger un monstruo que su contrincante haya utilizado. Como recompensa, debe ofrecer en sacrificio un alma al monstruo, pero sólo si pierde el duelo.

LUZ *Un signo de que su talismán está activo.*



PUERTA DE LA ILUSIÓN *Junto con el collar, supone un espanto.*

3. El guante de Tania

En este caso no estamos muy seguros. El guante es lo único que queda de Tania después de que Jaden la haya vencido y se haya convertido en un tigre. Durante el duelo, luchan en una especie de arena en la que se baten su alma y la de Jaden. Creemos que esto sólo es posible con la ayuda de un talismán de las sombras y por eso pensamos que el guante lo es.

TANIA *En realidad no quiere un alma, sino un marido.*

GUANTE *Es lo único que queda de Tania.*

4. El monóculo de Don Zaloog

El monóculo se parece mucho al ojo milenario. No sabemos hasta dónde llega su poder. Cuando los órganos vitales de Don Zaloog dejan de funcionar, el monóculo se enciende por un instante y los cuatro miembros de la banda, los Escorpiones Oscuros, se descomponen, al igual que Don Zaloog. Sus almas se dirigen, sin duda, al mundo de las sombras.

TROFEO *Ahora está en buenas manos.*

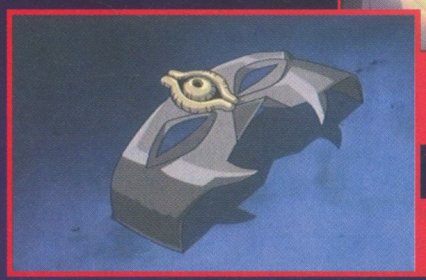
MONÓCULO *Se parece al ojo milenario.*

FINAL *Don Zaloog desaparece al igual que sus chicos.*

6. La máscara del Titán

Nuevamente, estamos seguros de que es un talismán, ya que se dice expresamente cuando el líder de los jinetes se la entrega a Titán. Con ella y la carta "arena oscura", Titán transporta a Alexis a un lugar completamente oscuro. Alexis ni siquiera puede ver a los monstruos de su adversario. ¡Ni sabe qué monstruo la ataca! A pesar de las adversidades, gana el duelo. Titán es absorbido por el mundo de las sombras y sólo queda su máscara.

PODER *La máscara transforma a este charlatán en un jinete de las sombras.*



RESTOS *Titán acaba en el mundo de las sombras.*

5. La corona de Abidos

Cuando Abidos despierta de su sueño, el ojo fulgura en su frente. Como algunos de los talismanes de las sombras relucen de la misma manera y tienen esa misma forma, pensamos que también se trata de un talismán. Sin embargo, Abidos no lo usa. Al final del duelo, se hace amigo de Jaden y le regala la corona.

DESPERTAR *El faraón se despierta de un largo sueño.*

REGALO *Jaden se alegra de tener otro talismán.*

7. El libro de Amnael

El profesor Banner, es decir, Amnael posee un libro que también podría ser un talismán. En él, Amnael sella las almas de Chazz, Zane y Alexis. Y si hablamos de almas, es que un talismán de las sombras se encuentra cerca. Por suerte, Jaden vence a Amnael y libera a sus amigos. Poco después cae una carta del libro que ha ganado, y Jaden la utiliza en el duelo contra Kagemaru.

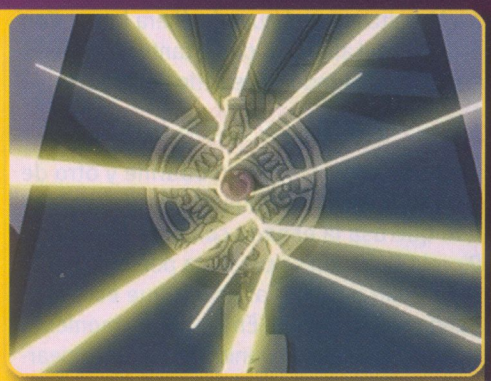
AMNAEL *Resulta ser el profesor Banner.*

ALMAS *Atrapan el alma de Alexis.*

LIBRO *Jaden libera a sus amigos.*

El medallón de Jaden

Cuando Jaden viaja a otra dimensión en la que debe luchar contra el Guardián de la tumba, recibe la mitad de un medallón. Más tarde, Atticus, el hermano de Alexis, le entrega la otra mitad. Al unirlas, se convierten en un talismán de las sombras. Jaden obtiene su ayuda en la lucha contra Camula, evitando los efectos de la Puerta de la ilusión. Además, brilla siempre cuando algún peligro amenaza, indicando que los jinetes de las sombras están al acecho. Así que los talismanes, en principio, no son todos malos ni están en manos de seres malvados, como demuestra este medallón.



UNIÓN *Las dos partes juntas forman un amuleto.*

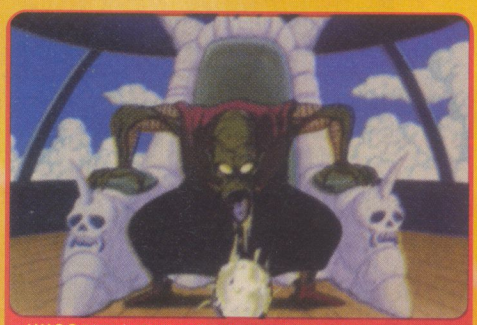
Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi, 2004 NAS • TV Tokyo

LUCHA CONTRA LOS DEMONIOS

Al acabar el segundo Gran Torneo de artes marciales, Goku y sus amigos tienen que vérselas con Piccolo Daimaoh, el rey de los demonios, al que logran vencer en una épica batalla. Pero años más tarde, en el siguiente Gran Torneo, su hijo busca venganza. La eterna batalla entre el bien y el mal depende de Goku.

Un nuevo y diabólico enemigo

Mientras busca las bolas de dragón una vez más, el patético Pilaf encuentra una urna y de su interior libera a Piccolo Daimaoh, el rey de los demonios. No contento con ello, le habla de las siete esferas. Interesado por el tema, el diablo decide reunirlas para conseguir su mayor deseo: la juventud eterna. Al fin y al cabo, dominar el mundo es tarea fácil para él. De paso, para evitar que alguien vuelva a encerrarle, planea matar a los luchadores más fuertes del planeta. Por ese motivo envía a su siervo Tambourine al Gran Torneo de artes marciales, para que recoja la lista de participantes. Allí Krilín le hace frente y el demonio le mata, provocando la ira de Son Goku.



HIJOS Piccolo Daimaoh "da a luz" a un siervo.

Mutenroshi es quien da la voz de alarma, puesto que conoce el emblema que aparece en un papel dejado por el monstruo: es la marca de Piccolo Daimaoh, a quien su maestro Mutaito encerró cuando él era joven. Con él detrás del ataque y, por lo tanto, libre de su encierro, el mundo corre serio peligro.

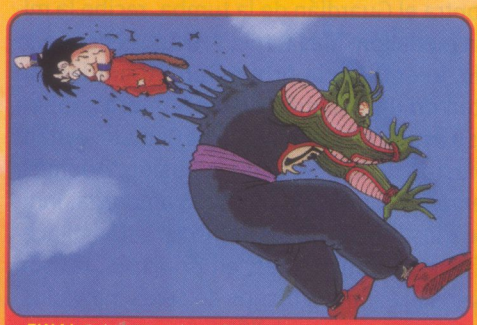
Movimientos a dos bandas

Después de vencer a Tambourine y otro de sus esbirros con la ayuda de un chico gordinflón que usa la espada con gran habilidad, Piccolo Daimaoh se presenta personalmente ante Goku para ver al osado que está acabando con los suyos. En un primer momento Goku le coge desprevenido y puede golpearle, pero una vez su rival se toma el combate en serio, es derrotado con facilidad. Por suerte, Goku no muere, pero necesita hacerse más fuerte cuanto antes. Con la ayuda de su nuevo amigo, Yajirobai, se encamina hacia la torre del duende Karin.

Mientras tanto, sus amigos han logrado reunir cinco bolas de dragón. Eso provoca que Piccolo Daimaoh vaya a por ellos. Creyendo que Goku ha muerto, el Duende Tortuga planea utilizar la técnica secreta de su maestro para volver a sellar al demonio. Pero fracasa y muere debido al esfuerzo. Chaos también cae cuando intenta pedir un deseo antes de que el demonio exija la juventud eterna. Así pues, ese malvado ser obtiene su deseo y, además, mata a Shenron, haciendo desaparecer las bolas de dragón. Ten Shin Han, al que Mutenroshi había dejado paralizado, ha sido testigo de la tragedia.

La batalla definitiva por la paz

Piccolo Daimaoh se autoproclama nuevo rey del mundo y quiere dar inicio a un reinado del terror, pero ignora que pronto se las tendrá que ver con dos fieros guerreros. El primero, Ten Shin Han, aparece pronto para retarle. Ha aprendido la técnica con la que se le puede sellar y no duda en usarla aun a riesgo de su vida. Son embargo, en el último instante un siervo del demonio se interpone y fracasa. Antes de que lo maten, llega Goku y toma el relevo en la lucha. Para sorpresa de todos, le da una buena tunda a Piccolo Daimaoh, y eso que él está usando toda su fuerza. Goku se muestra muy superior. El motivo es que en la torre de Karin ha probado el agua divina, que ha despertado todo su poder dormido.



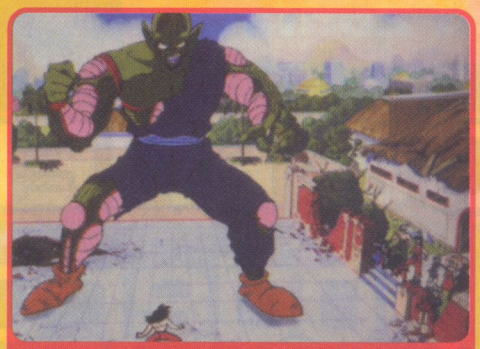
FINAL Goku usa toda su fuerza para derrotarle.

Acorralado, Piccolo Daimaoh usa como rehén al malherido Ten Shin Han y ataca a distancia a Goku. Lanzándole piedras con una gran potencia, le deja un brazo y una pierna inmovilizados. Y creyendo que la victoria es suya, se dirige a toda velocidad a darle el golpe final. Pero a Goku le queda un brazo en condiciones. Usa la onda vital para salir despedido hacia él y es tanta la fuerza, que atraviesa su cuerpo, matándole. El mundo se ha librado de un ser malvado y puede volver a la normalidad.

Piccolo Jr. busca vengar a su padre

Han pasado tres años desde que Goku acabara con Piccolo Daimaoh. Sin embargo, antes de morir, éste expulsó un huevo del que nacería su hijo, Piccolo. Mientras Goku entrena con el mismísimo Dios, el pequeño crece y se dedica a hacer el mal, aguardando la mejor oportunidad para vengarse.

Ésta llega con la celebración del Gran Torneo de artes marciales. Goku se reencuentra con sus amigos, incluidos los que resucitaron. Pero también se topa con Piccolo. Sabe que él es el participante más feroz. Piccolo no tiene problemas para pasar a la ronda final. Su primer rival será Krilín.



GIGANTE Piccolo se hace enorme para la lucha.

Dado que le da más problemas de los previstos, Piccolo decide mostrarle todo su poder. A pesar de utilizar la onda vital y haber aprendido a volar, Krilín se da cuenta de que no podrá vencerle y acaba retirándose.

El hijo del demonio contra Dios

Los cuartos de final acaban con la victoria de Goku sobre Chichi –su futura esposa–, del misterioso Shen sobre Yamcha y de Ten Shin Han sobre su antiguo maestro Tao Pai Pai. Así pues, el siguiente escollo para el hijo del demonio es un tipo aparentemente normal.

Pero su contrincante es en realidad el mismísimo Dios embutido en un cuerpo humano, que quiere solucionar por sí mismo el problema. Así, el público asiste sin saberlo a una lucha a muerte entre Dios y el Demonio. El combate transcurre con alternancia de golpes, hasta que Piccolo se da cuenta de quién se oculta tras ese cuerpo. No sabe qué pretende el Todopoderoso, puesto que si uno muere, el otro también desaparece. Pronto descubre su intención de sellarle con la técnica de Mutaito. Sin embargo, ha aprendido a contrarrestarla, por lo que es él quien acaba encerrando a Dios. De esa forma, Piccolo llega a la final.

Goku tiene que salvar el mundo

Después de explicarle a sus amigos lo que está sucediendo, da comienzo la final. Los contrincantes miden sus fuerzas, aunque ya se han estado observando a lo largo del torneo. Piccolo, harto de que Goku no se lo tome en serio, amenaza con destruir el recinto con todos los espectadores dentro. Entonces el público huye despavorido. Continúa el intercambio de golpes. Son brutales y cada segundo que pasa suben de potencia: la onda vital especial de Goku, Piccolo se hace gigante, el estadio queda destruido...

Con una estratagema, Goku logra liberar al Todopoderoso. Piccolo se muestra encolerizado y quema su último cartucho. Pero, si bien destruye todo lo que hay en varios kilómetros a la redonda, Goku resiste. Piccolo está agotado y él, en cambio, aún tiene fuerzas. Así que le somete a un duro correctivo que concluye con una tremenda onda vital que le da de lleno. A pesar de ello, Piccolo se repone y, en un último minuto de lleno de emoción, Goku le golpea con la cabeza para que su rival caiga más allá de los límites del desaparecido terreno de lucha. Él es el ganador del torneo.

Yajirobai, que anda por allí, le da una judía mágica y Goku se recupera inmediatamente. Entonces le pide otra, se la da a Piccolo y le deja marcharse. No es necesario matarle, porque él siempre podrá vencerle.

FIERO El combate es muy emocionante y duro.

¡Que Son Goku se nos casa!

Cómo pasa el tiempo. Tras derrotar al malvado Piccolo Daimaoh, Goku entrena en el palacio divino durante los tres años que quedan hasta el siguiente Gran Torneo. Para entonces, ha crecido y es un joven hecho y derecho. Además de tener que enfrentarse al hijo de su viejo enemigo, Goku se encuentra con una chica que parece conocerle muy bien. Sin embargo, a él no le suena de nada. La chica sabe luchar y es su rival en los cuartos de final. Tras vencerla, descubre al fin que es Chichi. Aquella niña a la que conoció hace tantos años es una chica preciosa y no ha olvidado que Goku le prometió que se casarían cuando fueran mayores. Así que nada más acabar el torneo, parten a celebrar el enlace. ¡Seguro que serán felices!

Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

NUEVOS ENEMIGOS

Los poderosos caballeros de plata

Una vez superados los primeros rivales que el Patriarca les envía con el afán de conseguir la armadura de Sagitario, Seiya y sus compañeros se enfrentan a unos enemigos mucho más poderosos: los Caballeros de Plata. Son 24 en total, pero sólo un puñado participan en la batalla. En este reportaje te presentamos a los más importantes.

MISTY

Caballero del Lagarto

Lucha contra: Seiya
Lugar: La playa
Prepotente y narcisista, es el primer Caballero de Plata que intenta acabar con los protectores de Saori. Le acompaña Marin. Tras un inicio complicado, Seiya no tiene demasiados problemas para vencerle.

ASTERIÓN

Caballero de Can Mayor

Lucha contra: Seiya y Marin
Lugar: La playa
Descubre la traición de Marin gracias a su poder para leer la mente y la usa como rehén. No niega que Seiya y ella sean hermanos. Aunque vence en el combate, Marin logra liberarse y le mata.

BABEL

Caballero de Centauro

Lucha contra: Hyoga y los Caballeros del Acero
Lugar: Las ruinas del Coliseo
Este caballero domina el fuego. Mientras lucha, se da a conocer que Saori es la reencarnación de la diosa Atenea. Además, intervienen tres misteriosos aliados: los Caballeros del Acero. Gracias a ellos, vencen.

MOSES

Caballero de la Ballena

Lucha contra: Seiya
Lugar: La playa
Supervisa la misión de Misty junto a Asterión. Cuando Seiya aparece para salvar a Marin, comete el error de decir que son hermanos, por lo que Seiya se enrabia y de un potente golpe le derrota.

VIRNAM

Caballero de Esparta

Lucha contra: Shiryu
Lugar: Las islas griegas
Con sus poderes telequinéticos hace que el avión que traslada a los caballeros caiga en una isla. Aunque tiene una gran velocidad, es bastante cobarde. Accidentalmente, es convertido en piedra por Argol.

ARGOL

Caballero de Perseo

Lucha contra: Shun y Shiryu
Lugar: Las islas griegas
Quizás el más fiero caballero de plata. Posee el escudo de Medusa, que convierte en piedra a aquél que lo mira. Para derrotarle, Shiryu decide dañarse los ojos para no ver el escudo. Su épica victoria tiene como contrapartida un gran sacrificio.

DANTE

Caballero de Cancerbero

Lucha contra: Shun
Lugar: las montañas
Posee unas cadenas acabadas en mazas que ponen contra las cuerdas a Shun. Logra arrojar por un precipicio a Shun y Hyoga, pero sobreviven. Al volver a la lucha, Shun mantiene el combate igualado hasta que Ikki le echa una mano y vencen.

ARACNE

Caballero de la Tarántula

Lucha contra: Seiya
Lugar: La montaña Yandara
Busca a Mu, que está desaparecido, pero a quien encuentra es a Seiya. Crea diversas telarañas en el campo de batalla, con las que absorbe su energía cósmica. Un Caballero del Acero provoca que acabe sucumbiendo ante el poder de Pegaso.

CAPELLA

Caballero de la Auriga

Lucha contra: Ikki y Hyoga
Lugar: Las montañas
Su ataque más fiero consiste en lanzar unos discos volantes que tiene en su armadura. Ikki le ataca haciéndole ver ilusiones diabólicas, con lo que aprovecha para que se golpee mortalmente a sí mismo con sus discos.

SHEENA

MARIN

Las dos jóvenes enmascaradas son Caballeros de Plata y forman parte del santuario de Atenas. Sin embargo, son muy diferentes: Marin ha sido la maestra y fiel amiga de Seiya, mientras que Sheena odia a ambos con toda su alma. A Seiya no le perdona que haya visto su cara. Marin, mientras tanto, parece ser la hermana de Seiya, lo que explicaría su sentimiento maternal hacia él.

JAMIAN

Caballero del Cuervo

Lucha contra: Seiya
Lugar: Las montañas
Está un poco chalado. Controla un "ejército" de cuervos, con los que secuestra a Saori. Seiya va tras él y le tiene controlado, pero Sheena acude en su ayuda. Finalmente es Shun el que le derrota.

El agua divina

Uno de los hechos más dramáticos que se producen durante la batalla contra los Caballeros de Plata es, sin duda, que Shiryu se queda ciego. Aunque los médicos no le dan posibilidad alguna de recuperar la vista, sus amigos no están dispuestos a que acabe así. Por eso, Seiya va a ver a Mu. Sin embargo, el caballero no está. Entonces Kiki, su fiel compañero, le habla de "la fuente de la juventud". Así es como llaman a una fuente que se halla cerca de Yamiel, en la montaña Yandara. El agua que brota de su cima puede curarlo todo, según se dice. Seiya y él van hasta allí y consiguen el agua. ¿Podrá Shiryu recuperar la vista realmente?

DETECTIVE CONAN

La doble vida de Conan

Trucos para no correr riesgos

Conan vive en riesgo permanente, porque si los Hombres de Negro supieran que en realidad es Shinichi, querrían matarlo. Y eso haría que también corrieran peligro su familia y sus amigos. Así pues, no es de extrañar que haga todo lo que está a su alcance para mantener su identidad en secreto. Pero a veces también debe dar muestras de vida como Shinichi. Sin ir muy lejos, convence al profesor Agasa de que él es Kudo diciéndole donde tiene un lunar que nadie conoce. Y, sobre todo, tiene que hablar por teléfono con Ran de vez en cuando con su voz adolescente para que ella no se preocupe.

1. El nombre

Si Shinichi mantuviera su nombre, todos sabrían inmediatamente que sigue vivo. Por eso usa un nombre falso. Dado que Ran le coge desprevenido en casa del profesor, se inventa el primero que le viene a la cabeza. Éste acaba siendo la combinación de los nombres de dos de sus autores de novelas policíacas favoritos: Sir Arthur **Conan** Doyle y Ranpo **Edogawa**.

INCREÍBLE A primera vista, nadie diría que es Shinichi.

ESCRITORES El nombre de Conan proviene de dos escritores famosos.

2. Las gafas

Aunque su cuerpo ha rejuvenecido y, en consecuencia, su aspecto ha cambiado, las facciones de Conan sigue siendo parecidas a las de Shinichi. Para disimularlo, usa unas gafas con cristales sin graduación. El truco funciona, aunque Ran sospechar al verle sin ellas, porque es clavadito a Shinichi cuando era pequeño. ¡Qué peligro!

PARECIDO Shinichi con 6 años.

CAMUFLAJE ¡Lo que hacen unas gafas!

3. La voz

Al volver a la infancia, la voz de Shinichi es diferente, más aguda, como la de un niño. Gracias a eso, Ran no puede descubrirle, aunque sí le recuerda vagamente la voz de alguien. En cambio, cuando la llama por teléfono, usa un modulador de voz oculto en su pajarita para poder "usar" su voz adolescente. Esa pajarita da mucho juego, porque la usa para hacerse pasar por Kogoro en sus deducciones o para que el profesor se haga pasar por Shinichi mientras él está a su lado. Así alejará cualquier atisbo de sospecha de Ran de que Shinichi y Conan son la misma persona.

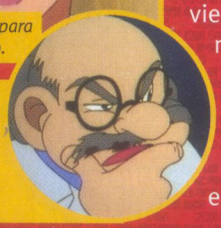
TRAMPA Agasa habla con la voz de Shinichi, mientras el verdadero está cerca de Ran.

LLAMADA Con el modulador, Conan puede usar su voz de Shinichi.

4. Apariciones ocasionales

Shinichi ha reaparecido en alguna ocasión. Como cuando Conan bebe un licor chino y su cuerpo reacciona volviendo a la adolescencia temporalmente. O también cuando usa el antídoto experimental de Haibara, que le permite ser Shinichi unos días. Además, Kaito Kid y Heiji Hattori se hacen pasar por él en varias ocasiones.

SHINICHI Vuelve para solucionar un caso.



CONSEJO El profesor siempre ayuda a su amigo Conan.

Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

Las espadas más poderosas del mundo

Tensaiga vs. Tessaiga

Inuyasha y Sesshomaru heredaron de su padre las dos espadas consideradas más letales del mundo: la Tessaiga y la Tensaiga. En este artículo podrás leer lo que diferencia a estas dos poderosas espadas.

Tessaiga

Esta espada fue extraída de un colmillo del padre de Inuyasha y Sesshomaru. Aunque tiene un aspecto bastante viejo y oxidado, cuando Inuyasha la usa en la lucha contra los demonios, se convierte en un arma tremenda. La Tessaiga es enorme y su hoja está ligeramente arqueada. Con un solo golpe, puede matar a cientos de demonios. La espada está automáticamente protegida de los demonios, ya que sólo los humanos y los medio demonios la pueden empuñar. La espada tiene otra función importante: controla la sangre de demonio de Inuyasha. Si alguien le roba la Tessaiga, Inuyasha se transforma en un demonio completo. Si eso sucede, Inuyasha pierde su propia conciencia y se pone hecho una fiera, por lo que no sabe lo que hace y es capaz incluso de herir a sus amigos.

USADA De tanto utilizarla, la hoja está desgastada.

TESSAIGA El arma perfecta contra los demonios.

MONSTRUOSA Tessaiga tiene un tamaño que hace difícil dominarla.

SALVADOR Sesshomaru puede salvar vidas con su espada.

Tensaiga

Sesshomaru la encuentra en el mismo lugar que Inuyasha se hace con la Tessaiga. Sin embargo, la fuerza destructora de la Tessaiga no reside dentro de ella. Otra diferencia respecto a la espada de Inuyasha es que la Tensaiga tiene la capacidad de salvar vidas. Una cualidad que su amo, Sesshomaru, no valora especialmente. Lo que de verdad le gustaría es poseer la Tessaiga y no puede entender por qué su padre se la dio como herencia a su hermano. Ahora bien, cabe advertir que Sesshomaru utiliza su espada para hacer el bien en alguna ocasión. Por ejemplo, salva la vida de una niña, Rin. Y precisamente esto es lo que había planeado su padre: que el lado bueno de Sesshomaru saliera a la luz.

TENSAIGA Sesshomaru preferiría tener la Tessaiga.

DESCONOCIDA El demonio no sabe lo poderosa que es realmente su espada.

Reparaciones

Cuando Goshinki, uno de los descendientes de Naraku, rompe la Tessaiga durante su lucha contra Inuyasha, el semidemonio lleva la espada a Totosai para repararla. Para ello, el herrero necesita un colmillo de Inuyasha y se lo arranca directamente, haciéndole mucho daño.

DIENTE Inuyasha tiene que sufrir para poder reparar su Tessaiga.

Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

El universo de *One Piece* es increíblemente grande y variado. En esta página te presentamos los datos más importantes de la obra para que puedas hablar de ellos con otros seguidores.

LAS 10 COSAS QUE DEBES SABER SOBRE ONE PIECE

1

BOLA DE DRAGÓN *Al creador de* One Piece *le encantan las obras de Akira Toriyama.*

Eiichiro Oda, el creador de *One Piece*, es un auténtico fan de Akira Toriyama y, sobre todo, de *Bola de Dragón*. Como los dos trabajan para la misma editorial, ha tenido la suerte de conocerle en persona y recientemente dibujaron un *crossover* de sus dos obras magnas.

2

AVENTURAS *Todavía no se divisa un final.*

Aunque en Japón existen ya 45 volúmenes del manga y el anime supera los 300 episodios, ¡todavía tiene cuerda para rato! Las aventuras de Luffy os van a entretener durante bastante más tiempo.

3

PELÍCULAS *Aventuras en la pantalla grande.*

Hasta la fecha se han realizado ocho películas protagonizadas por la banda de "sombrero de paja". Por desgracia, las condiciones que exigen los japoneses han impedido que lleguen a España. ¡Pero no perdamos la esperanza!

4

REY DE LOS PIRATAS *Así se autoproclamó Gold Roger.*

Luffy quiere convertirse en el rey de los piratas. Hasta ahora sólo el pirata Gold Roger, ejecutado hace más de 20 años, ha ostentado ese título. Para ello, Luffy necesita el "One Piece", el legendario tesoro que dejó escondido. Pero nadie sabe dónde lo escondió.

5

TRANSFORMACIÓN *La nuez de Belcebú puede convertir a un animal en medio humano.*

Quien prueba una nuez de Belcebú adquiere un determinado y extraordinario poder, pero hay una parte negativa también. Por ejemplo, Luffy ya no puede nadar. Si se cae al mar, se anulan sus poderes y además corre el riesgo de ahogarse.

6

ONE PIECE *Nadie, aparte de su creador, sabe de dónde procede este nombre.*

La serie esconde muchos misterios, de los que surgen preguntas cuya respuesta sólo conoce su creador, Eiichiro Oda. Por ejemplo, lo que significa la "D." del nombre de Luffy y su hermano As o el por qué el tesoro se llama "One Piece".

7

NUEZ DE BELCEBÚ *Tiene aspecto de fruta exótica tropical.*

Existen incontables frutas de éstas. Cada una otorga un poder diferente a quien la prueba.

8

PUMA D. AS *Un tipo fuerte.*

El hermano de Luffy se llama Puma D. As y es tres años mayor que él. Gracias a la fruta flamígera, domina el fuego y eso le convierte en uno de los más poderosos luchadores.

9

SOMBRERO DE PAJA *Para Luffy es muy importante.*

Cuando todavía era un niño, el pelirrojo Shanks le regaló a Luffy el sombrero de paja que lleva. Luffy le prometió que se lo devolvería cuando fuera un gran pirata.

10

EL ORIGEN *One Piece surgió de Romance Dawn.*

One Piece nació de una historia corta titulada *Romance Dawn*, que Eiichiro Oda dibujó aproximadamente un año y medio antes. Luego vino el éxito que todos conocemos.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

ZATCHBELL!

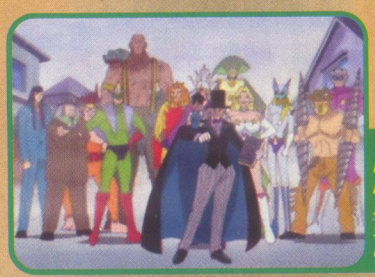
DR. RIDDLES ¿AMIGO O ENEMIGO?

Por si no tuvieran ya suficiente Zatch y Kiyomaro con la cantidad de enemigos y personajes raros que hay a su alrededor, aparece en sus vidas el doctor Riddles. Es un tipo extraño que parece salido de la nobleza británica del siglo XIX y que lleva junto a él a Kido, un mamodo inocentón, pero con un gran poder.

El hombre del monóculo y el mamodo del birrete

Cuando Kiyomaro encuentra una estela de piedra parecida a la que estudiaba su padre en Londres, empieza a investigar acerca de ellas. Cree que tienen mucho que ver con la batalla mamodo. Justo entonces suceden dos cosas: por un lado, roban ambas estelas –la de Kiyomaro y la de su padre–, y por otro, aparece un curioso personaje, el doctor Riddles. Pero centrémonos en este personaje tan estrafalario. Llega a Japón junto a su mamodo, el crédulo Kido, y una cohorte de "esbirros": los doce majestuosos. Aunque parecen más superhéroes cutres e incluso artistas de circo que otra cosa.

El doctor Riddles tiene un porte noble, siempre va impecablemente vestido y lleva un monóculo que da la puntilla a su elegancia. Sabe hacer imposibles trucos de magia con los que deja boquiabierto a cualquiera. También le apasionan las adivinanzas. Además, presume de saberlo todo respecto a los mamodos, su mundo y la gran batalla. Bueno, dice saberlo todo sobre todo.

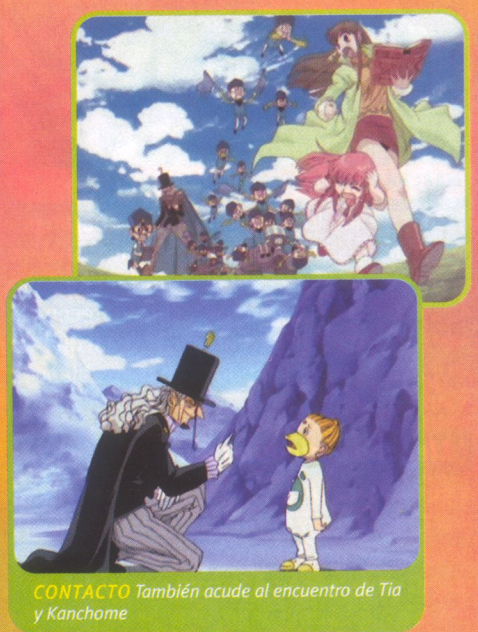


DOCE MAJESTUOSOS *Unos superhéroes cutres.*

Kido le cree a pies juntillas. Es un mamodo servicial, fiel, alegre y, sobre todo, cándido. Se cree cuanto le dice el doctor, quien no para de tomarle el pelo. Aun así, le admira profundamente y se siente seguro junto a su compañero humano. A Kido le encantan la lectura y las matemáticas. Su aspecto es de empollón, con sus gafas y el birrete. Sus ataques son curiosos: puede crear un arma en su cuerpo, desde un cañón en su boca a increíbles puños de acero, por no hablar del ejército de pequeños y fuertes Kido que sale de su boca.

Una confusa relación

En su primer encuentro, el doctor Riddles y Kido se presentan ante Kiyomaro y Zatch en su propia casa. Sin embargo, lo único que hacen es presentarse a sí mismos y a los doce majestuosos, para volver a marcharse. Más adelante vuelven a aparecer ante ellos para un enfrentamiento. Forman un gran equipo. Durante la lucha, el doctor ayuda a Kiyomaro a comprender mejor el origen del poder de los mamodos. Así Zatch despierta el sexto conjuro, con el que no pierde la consciencia. Con el duelo finalizado, el doctor les avisa de que los mamodos malvados están uniendo sus fuerzas esperando el momento de mostrarse en la gran batalla.



CONTACTO *También acude al encuentro de Tia y Kanchome*

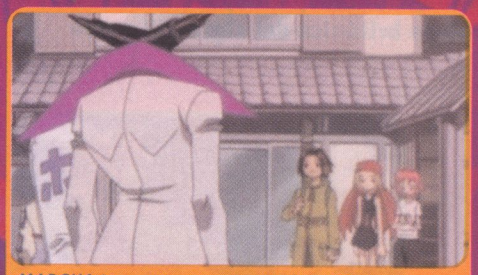
A primera vista, parece que el doctor Riddles está estudiando a los demás mamodos y dándoles pistas para que se hagan más fuertes. Hace lo mismo con Tia, Kanchome y Won Rei (Brago pasa de él). Dice necesitarlos a su lado para la batalla definitiva. Entonces, ¿es su bando el del bien?

La inmensa Norteamérica

Tras regresar de China, You se encuentra con un mensaje en el oráculo de los apaches anunciándole el inicio de la próxima fase de la lucha de chamanes. Tendrá lugar en Norteamérica, así que junto a Horo Horo y Ryu debe despedirse de Anna, Tamao y Manta, y partir hacia el continente americano.

Tres meses para pasar ronda

La nueva prueba consiste en llegar hasta la aldea de los apaches antes de tres meses. Los chicos saben que será duro y correrán muchos riesgos, por lo que antes de marchar pasan todo el tiempo que pueden con los suyos. Horo Horo se va a un lujoso hotel con su hermana Pilika, Ryu se divierte junto a sus amigos macarras y You se muestra cordial y cariñoso con Anna, quien le anima a su manera de cara al torneo. Ninguno de ellos quiere mostrar el nerviosismo que sienten ante algo tan grande. Sólo Len parece confiado en sus posibilidades.



MARCHA Se preparan para ir a Norteamérica.

Pero no son los únicos que se preparan para seguir la senda que lleva a convertirse en el rey de los chamanes. Un tipo misterioso llamado Hao, al que los apaches parecen temer, también está clasificado, al igual que un grupo de jóvenes vestidos con trajes blancos llamados Soldados-X.

Llegada a ninguna parte

Antes de coger el avión que les llevará a Estados Unidos, Hao se presenta ante You y sus amigos. Se produce una breve pelea, en la que demuestra ser muy superior a ellos. Posee al Espíritu del Fuego, una de las poderosas esencias de la naturaleza. Entonces les deja en paz y se marcha junto a su grupo de esbirros. Todos ellos se dirigen también a Norteamérica.

Finalmente, los chicos pueden partir. Son muchas horas de viaje y, cuando están sobrevolando el continente americano, unas viejas conocidas –Sally, Lilly, Ellie, Milly y su líder, Shallona– les atacan y el avión se estrella. Se salvan gracias a que usan su fuerza chamánica para amortiguar la caída. De esa manera, se encuentran en medio de la nada, muy lejos de cualquier lugar habitado. Y esas chamanes les persiguen esperando el mejor momento para atacarles.

Lyserg y los múltiples problemas

Nada más llegar a un pueblo, comienzan a indagar sobre la aldea apache, pero nadie parece conocerla. Aprovechando eso, las chicas les tienden una trampa. Sin embargo, You y Len sí se habían dado cuenta y sabían que les estaban siguiendo, por lo que Amidamaru y Bason están pendientes de sus ataques. Al verse en inferioridad de poderes, huyen.

No ha habido suerte en ese pueblo, así que continúan su viaje. Las chicas siguen detrás de ellos, preparando estúpidas trampas y armando jaleo. Aunque en alguna ocasión sí les meten en un buen lío, como cuando provocan un alud en unas montañas nevadas o cuando abren un dique y un muro de agua está a punto de llevárselos por delante.

PESADAS Estas chicas persiguen al grupo de You.

Mientras tanto, el grupo cuenta con un nuevo miembro: Lyserg Diethel. Domina la radioestesia y tiene como objetivo matar al asesino de sus padres, Hao.

Shaman King © Hiroyuki Takei.

BENJI "PARALOTODO" PRICE

CAMPEONES Oliver y Benji

Es el modelo de portero imbatible. Chulo y prepotente al comienzo, conforme conoce a Oliver y se hacen amigos, ve que debe ser más generoso con el equipo. Él debe salvar goles en contra y eso es el primer paso para que sus compañeros se encarguen de fusilar la portería contraria. Benji, luego, hace carrera en Alemania.

ENTRENAMIENTO *Benji entrena a todas horas con Freddy.*

Un campeón con las cosas claras

Benjamin Price es el capitán del San Francis, el equipo de fútbol de la exclusiva escuela del mismo nombre. Sólo por ese motivo, se siente superior a los jugadores de otros equipos e incluso de otros deportes (¡cómo olvidar su reto a los capitanes de rugby, béisbol y tenis!). Sin embargo, hay alguien que le canta las cuarenta, un chaval acabado de llegar al barrio. Sí, su encuentro con Oliver Aton es clave en su vida. Por primera vez se las ve con alguien de su nivel. En el reto que mantienen, Oliver vence, lo que lleva a la disputa de un partido entre el San Francis y el Newpi de Oliver. Durante el vibrante partido, Oliver logra batirle de nuevo. A partir de entonces, con la creación de un equipo que participe en el campeonato nacional, el Newteam, Benji entabla amistad con él y otros jugadores, como Tom o Bruce. Si bien tiene claro que quiere ser el mejor portero del mundo, ahora piensa más en el equipo y es un buen compañero.

Fuerza de voluntad vs. lesiones

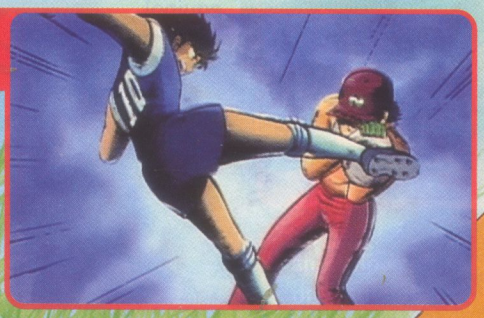
No obstante, sus sueños pueden irse al traste debido a una lesión en el pie. La fractura es importante y, aunque intenta mantenerlo en secreto, acaba teniendo que confesar. Entonces sus compañeros entienden por qué no pudo parar el lanzamiento de aquel chulito de Mark Lenders. Sea como sea, Benji no está dispuesto a que le tomen por un cobarde. Les ruega a sus compañeros que lleven al equipo hasta la final. A su vez, él se esforzará para curarse y llegar a tiempo al partido. Además, aconseja y da apoyo a Alan, el portero suplente; sus manos son ahora claves en el Newteam. Ambos cumplen su promesa y llegan a la gran final. Benji es batido por Lenders, pero hace paradones increíbles. En parte, si la victoria cae del lado del Newteam es por su fantástica actuación.

Pero Benji también tiene rivales en la selección japonesa. Ed Warner, el mismo Alan o Theo Sellers son buenos guardametas y esperan una oportunidad para demostrar que pueden ser titulares. Sin embargo, ellos mismos saben que Benji "paralotodo" Price está un escalón por encima.

Willkommen in Deutschland

Es decir, "bienvenido a Alemania". Benji tiene por delante un futuro brillante. Por ese motivo, al término del primer campeonato nacional infantil que vence el Newteam, se marcha junto a su entrenador Freddy a Alemania. Allí juega en las categorías inferiores del Hamburgo, en las que va escalando poco a poco hasta ser considerado uno de los mejores guardametas del país. Siendo una joven realidad, ficha por el todopoderoso Bayern de Munich, donde juega Schneider. ¡Menuda carrera!

PARADÓN *Es un seguro de vida en la portería.*



Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha,Avex, TV Tokyo. All rights reserved.

¿Quién mola más: Misty o Aura?

Pokémon

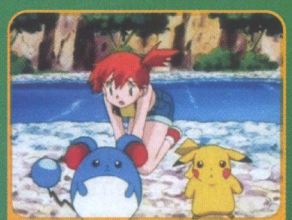
JETIX

Desde que Misty dejó la serie y en su lugar aparece Aura, los fans de *Pokémon* están divididos. La razón: ¿cuál de las dos chicas mola más? Hemos estado estudiando vuestras preferencias y... ¡hemos llegado a una interesante conclusión!

MISTY Con sus amigos Ash y Brock.

COMPRENSIVA Misty adora los Pokémon.

Aunque sólo tiene doce años, Misty ya dirige junto con sus hermanas Lily, Daisy y Violeta el gimnasio de Ciudad Celeste. Pero tras un encontronazo con Ash (le destroza su bicicleta), abandona esa tarea para acompañarle en su viaje de entrenamiento. Tiene la esperanza de que le compre una bici nueva por haberse cargado la suya.



ACUÁTICOS Los Pokémon acuáticos son los preferidos de Misty.

Los Pokémon preferidos de Misty son los acuáticos. Su equipo está formado, entre otros, por Psyduck, Politoed, Starmie, Azurill y Togepi. A este último lo libera después de que evolucione a Togetic. Misty es una entrenadora con mucho talento. ¡En la quinta temporada hasta consigue ganar a Ash!

Sus mayores debilidades son el enorme miedo que tiene a los insectos y su carácter desenfrenado. Por contra, tiene un gran corazón y haría todo lo que fuera por sus amigos.

AURA Era feliz pedaleando hasta que conoció a Ash.

En su primera aparición, Aura corre la misma suerte que Misty: Pikachu destroza su bicicleta con una descarga eléctrica. Desde entonces, esta chica de diez años entra a formar parte del grupo de Ash. Al principio tiene miedo a los Pokémon, pero con el tiempo aprende a quererlos y se convierte en entrenadora. Y eso a pesar de que tiene algunos problemas iniciales y que le pesa su escasa seguridad en sí misma. Pero Aura no se dedica tanto a la lucha, sino que es coordinadora.

TORCHIC El primer Pokémon de Aura.

El profesor Oak le entrega a Torchic, que más tarde evoluciona a Combusken. Además Aura también tiene otros Pokémon, como Bulbasaur, Squirtle, Beautifly y Skitty.

EN GRUPO Ash, Aura y su hermano Max.

POKÉMON Al principio Aura tiene un poco de miedo a los Pokémon.

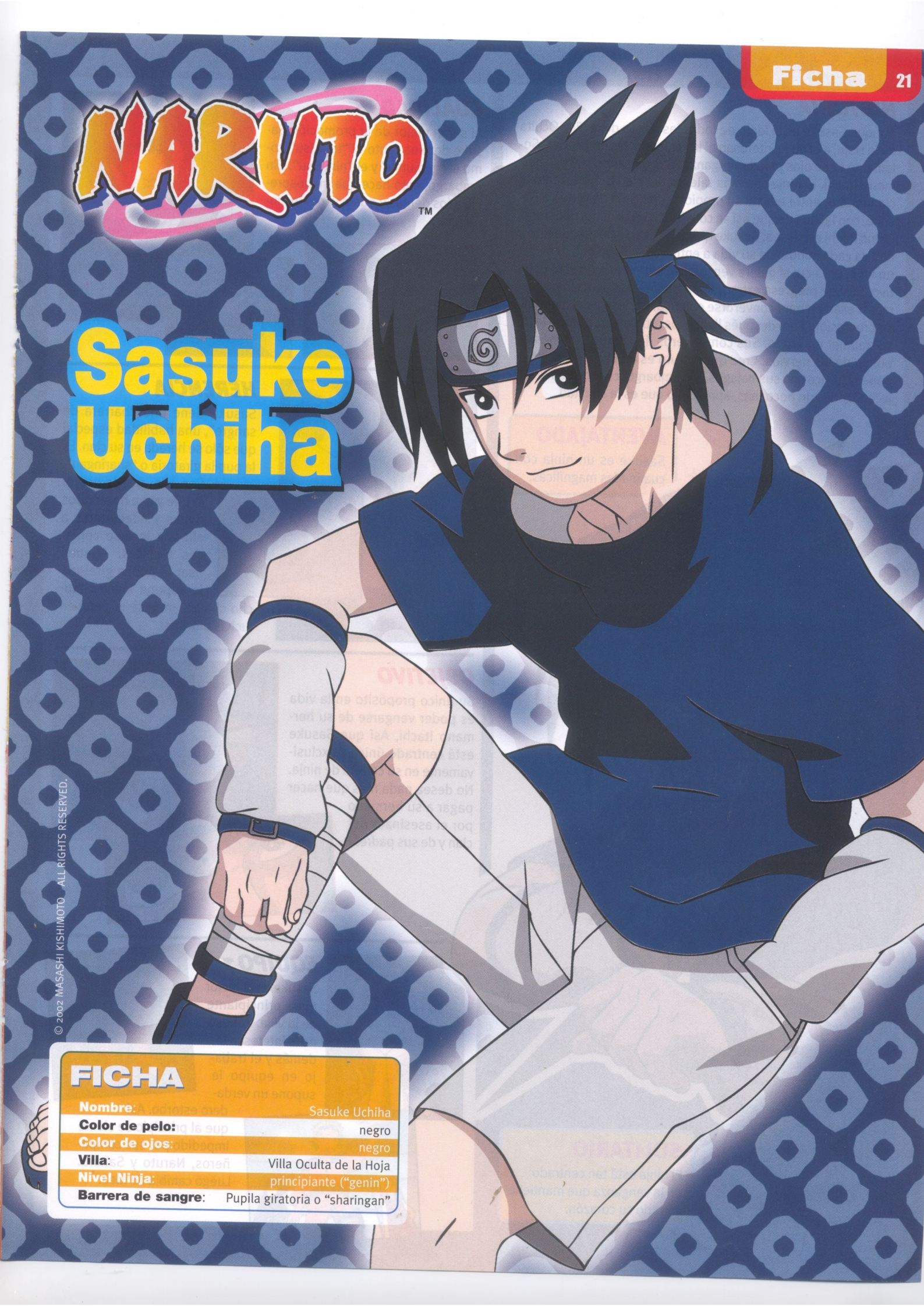
Un quebradero de cabeza. Eso es lo que le supone a Aura su hermano pequeño Max. Pero aunque va de sabelotodo, le quiere un montón. Así es ella, amable, alegre y siempre dispuesta a ayudar, aunque a veces quizás tiene demasiada buena fe. Sea como sea, es una amiga en la que se puede confiar y Ash lo sabe.

Nuestra conclusión:

¡Nos molan las dos! Aunque Misty, al ser mayor, tiene más experiencia con los Pokémon, Aura aprende rápido y nadie diría que es inferior a ella. Seguramente las dos llegarían a grandes amigas. ¡Juntas incluso formarían un gran e invencible equipo!

NARUTO™

Sasuke Uchiha



© 2002 MASASHI KISHIMOTO. ALL RIGHTS RESERVED.

FICHA

Nombre:	Sasuke Uchiha
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	negro
Villa:	Villa Oculta de la Hoja
Nivel Ninja:	principiante ("genin")
Barrera de sangre:	Pupila giratoria o "sharingan"

HISTORIA

Aunque Sasuke es el ídolo de todas las chicas de la Villa Oculta de la Hoja, a él no le interesan ni las chicas ni las amistades. Solamente tiene ojos para la venganza. Y es que años atrás su hermano Itachi, el ninja con más talento del clan Uchiha, mató al clan entero, entre ellos a su propio padre. Sólo dejó vivo a Sasuke, con la idea de que así se convirtiera en un ninja poderoso. Como Itachi esperaba, Sasuke quiere vengarse por lo que hizo y dedica cada minuto de su vida a entrenarse. Sabe que debe ser un ninja perfecto si quiere vencer a su hermano. Con este objetivo, Sasuke progresa extraordinariamente y supera sin problemasel examen para convertirse en ninja. ¡Incluso es el mejor de su promoción! Pero después llegan los problemas, porque le toca trabajar en grupo. Sus compañeros de equipo, además, le ponen de los nervios. Cree que Naruto es un inútil y Sakura le pone histérico con sus halagos. Sin embargo, cuando comienza a conocerles un poco más, aprende lo que es la amistad.

AVENTAJADO
Sasuke es un ninja con cualidades magníficas.

SOLITARIO
El ninja está tan centrado en la venganza que mantiene cerrado su corazón.

CUALIDADES

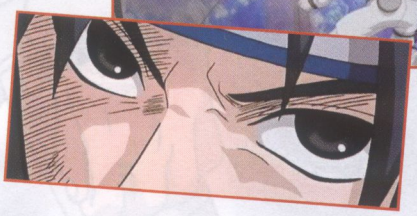
Al ser el mejor de la promoción Sasuke domina tanto el "taijutsu" como el "genjutsu" y el "ninjutsu". Sin embargo, esto hace que menosprecie a los demás y que a veces los infravalore.

HERENCIA

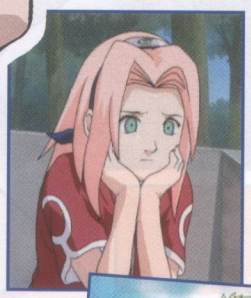
Sasuke tiene una "barrera de sangre", una habilidad especial que sólo se hereda en su clan. Es la pupila giratoria o "sharingan". Con ella, puede prever lo que van a hacer otros ninjas y adelantarse a ellos, e incluso copiar sus técnicas. Aunque usar la pupila giratoria le supone invertir mucho chakra, merece la pena en luchas difíciles.

OBJETIVO

Su único propósito en la vida es poder vengarse de su hermano Itachi, Así que Sasuke está centrado única y exclusivamente en su carrera de ninja. No desea nada más que hacer pagar a su hermano por el asesinato del clan y de sus padres.



EQUIPO 7



Sasuke es el mejor ninja principiante de la villa. Por eso no le interesan los demás y el trabajo en equipo le supone un verdadero estorbo. Así que al principio se siente impedido por sus compañeros, Naruto y Sakura. Luego cambia de idea.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

NARUTO™

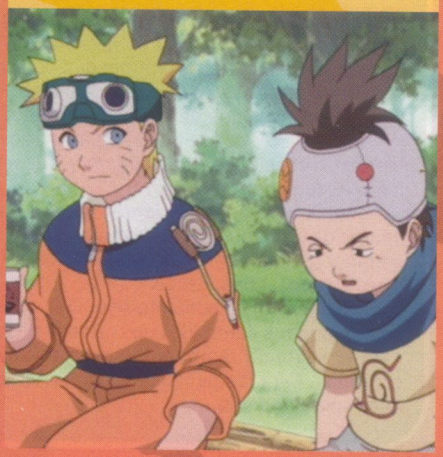
PRIMERA TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

1. Entra en escena Naruto Uzumaki

Naruto Uzumaki es el mayor gamberro de la Villa Oculta de la Hoja, un poblado ninja. No es muy disciplinado y tampoco se le da bien estudiar para ser ninja, aunque siempre dice que él va a ser el próximo Hokage, el gran maestro. Tras suspender el último examen de la academia, se deja llevar por las mentiras del profesor Mizuki y roba el rollo prohibido para aprender sus técnicas. Aunque su tutor, Iruka, le hace ver la realidad, no puede evitar que Naruto sepa que en su interior duerme el zorro de nueve colas que arrasó el poblado doce años atrás.

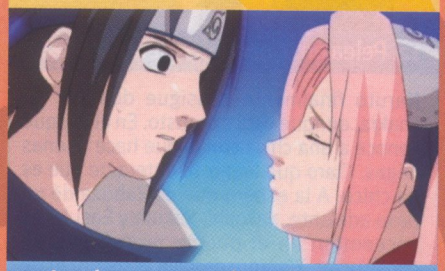
2. ¡Me llamo Konohamaru!

Konohamaru es el nieto del Hokage y no para de retar a su abuelo, fallando estrepitosamente sin que el anciano ni siquiera se mueva. Quiere vencerle para ocupar su puesto, o eso dice él. En realidad, lo que pasa es que está cansado de que todo el mundo le trate como su nieto y no como un chico normal. Cuando Naruto discute con él e incluso se atreve a pegarle, decide que él sea su maestro ninja. ¡Menuda arman estos dos!



3. Sasuke y Sakura, ¿amigos o enemigos?

Comienzan las tareas de los nuevos ninjas. Antes de nada, todos son divididos en grupos de tres. A Naruto le tocan como compañeros Sakura, la chica que le gusta y que no le soporta, y Sasuke, el mejor de la promoción a la vez que el tipo más odioso del mundo para Naruto. Sobre todo porque su Sakura está loquita por él. Así pues, a los tres les toca acostumbrarse a convivir con sus nuevos compañeros.



4. Aprobar o suspender: prueba de supervivencia

No todo el camino está recorrido. Por lo visto, queda una última prueba para poder convertirse en ninjas de nivel inferior. Y lo peor es que, de suspenderla, tendrán que volver a la academia. El profesor encargado del equipo 7 (Naruto, Sakura y Sasuke) es Kakashi, un tipo temible. Les dice que deberán arrebatarle los dos cascabeles que lleva para aprobar. ¡Pero ellos son tres!

5. ¡Has suspendido! La decisión final de Kakashi

Por mucho que lo intentan, los chicos no son capaces de coger los cascabeles. De hecho, hasta les cuesta tocar al profesor. De esa manera, sólo consiguen cansarse inútilmente. Cuando Naruto intenta comerse el almuerzo que ha traído el profesor, éste le castiga. Entonces paran para comer. Kakashi les advierte: la prueba continuará por la tarde, pero estarán suspendidos si le dan a probar bocado a Naruto. Poco después les pilla incumpliendo la norma y les comunica que están aprobados, porque han hecho lo que era mejor para el equipo: que Naruto no estuviese débil por tener hambre.

6. Una misión peligrosa. Viaje al País de las Olas

Y al fin llega la primera misión importante para Naruto y sus compañeros. Tutelados por Kakashi, deben acompañar a un anciano constructor de puentes, el señor Tazuna, hasta el vecino País de las Olas. Parece una misión fácil, pero al menos no se trata de buscar mascotas perdidas o cosas por el estilo. Sin embargo, durante el viaje descubren que la vida del señor Tazuna corre peligro y que la misión es de un riesgo mayor al que se presuponía.

7. El demonio de la niebla

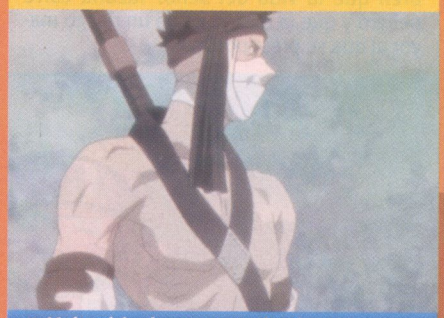
De repente aparece en escena un peligroso asesino, muy conocido por todos los ninjas de grado superior como Kakashi. Él, Zabuza, es el demonio de la Villa de la Niebla. Ahora actúa como asesino a sueldo y está contratado por un empresario corrupto y criminal, Gatoh, que tiene bajo control el País de las Olas y no quiere permitir la construcción del puente que uniría la isla con el continente. En todo caso, para conseguir matar a Tazuna, antes deberá vencer a Kakashi, y eso no es nada fácil cuando usa su barrera de sangre, la pupila giratoria.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Recortar por la línea de puntos

8. El juramento del dolor

Aunque inicialmente da resultado y Kakashi copia las técnicas de Zabuza, con las que le da a probar de su propia medicina, acaba atrapado con la "prisión de agua". Por eso entran en combate Sasuke y Naruto. Pero ellos son ninjas noveles, no pueden con un tipo tan experimentado que, además, es un asesino despiadado. Pero Naruto tiene una idea ingeniosa, haciendo uso del enorme shuriken de Sasuke...

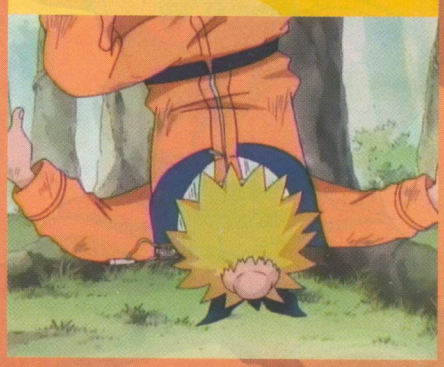


9. Kakashi, el guerrero sharingan

La idea de Naruto funciona y logran liberar a Kakashi. El maestro vuelve a utilizar la pupila giratoria y copia las técnicas de Zabuza, impidiendo que lleguen a dañarle a él y a sus chicos. Pero de repente el cuello de Zabuza es atravesado por unas agujas. Es un ninja cazador de la Villa Oculta de la Niebla, que agradece que le hayan debilitado tanto, y se lleva su cuerpo. Sin embargo, una vez en casa de Tazuna, Kakashi se da cuenta de que era un engaño y que Zabuza sigue vivo.

10. El bosque del chakra

Kakashi descansa para recuperarse de tan cruenta batalla, pero sabe que necesitará a sus chicos para proteger la aldea. Por eso les obliga a entrenar para controlar mejor su chakra, la fuerza que fluye en su interior. Sakura ya lo controla bien, así que Naruto y Sasuke inician una competición por dominar su chakra antes que el otro. Mientras tanto, descubren la trágica historia del País de las Olas.

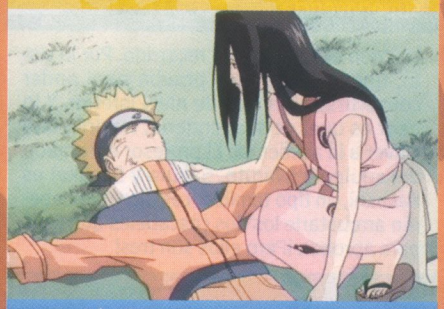


11. La tierra donde una vez vivió un héroe

Tiempo atrás, llegó a la aldea un joven llamado Kaiza. Era pescador y buscaba una vida tranquila. Su forma de ser pronto encandiló a los aldeanos e incluso enamoró a la hija de Tazuna. Inari, que no había conocido a su padre, veía con buenos ojos que Kaiza se convirtiera en el esposo de su madre. Sin embargo, cuando Gatoh llegó al País de las Olas, mandó ejecutar a Kaiza, pues él era el rostro de la rebelión. Desde entonces, el valor desapareció de esas gentes. Naruto está dispuesto a devolverle la valentía a ese pueblo.

12. Pelea en el puente. ¡Vuelve Zabuza!

Naruto finalmente consigue dominar su chakra, aunque está exhausto. En el bosque conoce a una chica con la que hace buenas migas. Claro que luego se entera de que es un chico. A la espera que de Zabuza dé un paso adelante, Kakashi, Sakura y Sasuke se encuentran en el puente protegiendo al constructor. Y entonces llega el demonio de la niebla. Comienza el combate definitivo.



13. La técnica secreta de Haku: el espejo de hielo diabólico

Junto a Zabuza se encuentra Haku, el joven al que Naruto conoció en el bosque. Ha sido entrenado duramente en las técnicas acuáticas y de niebla por el mismo Zabuza, así que es muy fuerte. Kakashi se enfrenta al demonio de la niebla, Sasuke lucha con Haku y Sakura se encarga de proteger a Tazuna. Mientras, Naruto duerme en casa del anciano sin saber lo que está ocurriendo.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

DATOS

Un prolífico anime

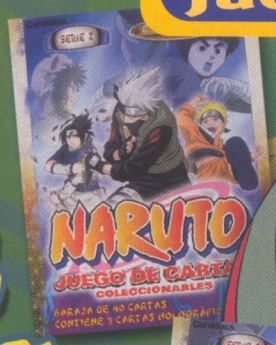
Quién le iba a decir a Masashi Kishimoto que su primer manga iba a alcanzar la cima de la industria del anime. Desde octubre de 2002 hasta febrero de 2007, *Naruto* ha sumado 220 episodios en su serie de televisión. Bueno, en la primera parte, ya que tras el capítulo 220 comenzó la secuela, *Naruto Shippoden*, que retoma la historia del manga.

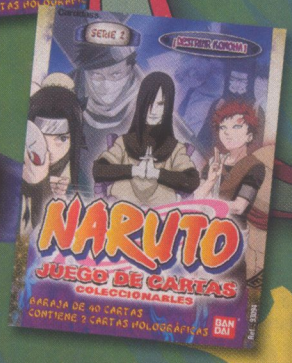
Además, el anime de *Naruto* tiene 3 OVA, aparecidos en 2003, 2004 y 2005 respectivamente y también tres películas estrenadas en cines en 2004, 2005 y 2006.

En España por el momento se emiten 52 episodios, aunque dentro de unos meses se estrenará la segunda temporada, con 52 nuevos capítulos. Para las películas y los OVA habrá que esperar todavía.

NARUTO NUEVAS CARTAS

SERIE 2





Si el mes pasado os hablábamos de la nueva expansión del juego de cartas coleccionables de Dragon Ball, en esta ocasión le toca el turno al de Naruto, que en estas fechas también ha visto aparecer su expansión con nuevas cartas con los que convertirse en el mejor ninja.

Como no podía ser de otra forma con un juego inspirado en Naruto, el objetivo de la partida será vencer al contrincante en un combate de ninjas. Para conseguir ese objetivo, contaremos principalmente con tres tipos de cartas diferentes: los ninjas, las técnicas y las tácticas. Será la sabia combinación de esos tres tipos de cartas lo que determinará nuestro triunfo o nuestra derrota en los combates entre ninjas que suponen la parte principal del turno de cada jugador. El juego ofrece una gran cantidad de variedades posibles, no sólo porque cada baraja es diferente, sino también porque la gran variedad de personajes, técnicas y tácticas hacen que cada enfrentamiento, aunque implique a los mismos ninjas, tenga un resultado impredecible. Para acabar de darle variedad al asunto, la presencia de cartas como los "Clientes" (gente que acude a la Villa Oculta de la Hoja para requerir los servicios de los ninjas) aporta todavía más diversidad al juego.

El ganador de la partida se determina en una fase final en la que se contabilizan los "botines" conseguidos por cada jugador en los diferentes enfrentamientos, así que prepara tus combates con mimo, ¡porque cada enfrentamiento cuenta!

Nuevas cartas

La nueva expansión se presenta, como casi siempre en este tipo de juegos, en un formato doble. Por un lado, existen mazos preconstruidos con los que puedes empezar a jugar sin más. En este caso, nos encontramos con la que podríamos llamar la "baraja de los héroes" (cuyo título oficial es "Sellar la marca del mal") y la "baraja de los villanos" (llamada "¡Destruir Konoha!"). Cada una de las dos es suficiente para empezar a jugar, pero si lo que quieres es tener una baraja versátil y potente, tal vez quieras comprarte alguno de los Sobres de Ampliación de la expansión, que incluyen cartas que no aparecen en los mazos de inicio y que te pueden venir muy, muy bien...

¡Ya lo sabes! Afina tus técnicas, examina bien tus personajes y prepárate a luchar como un ninja... ¡con la nueva expansión del JCC de Naruto!

Cartas holográficas

Como viene siendo habitual, en cada uno de los mazos de inicio de la nueva serie de Naruto se incluyen dos bonitas cartas holográficas. En el caso de la baraja "Sellar la marca del mal", las cartas son las del personaje de Kakashi Hatake y la de la técnica "Sello maldito". En la baraja "¡Destruir Konoha!", las dos cartas holográficas son las de Orochumaru y la técnica "Serpiente oscura al ataque".

CONCURSO

Tenemos 10 mazos de inicio de la Serie 2 del JCC de Naruto para sortear entre todos aquellos que respondáis correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cuál es el nombre oficial del mazo preconstruido con los "héroes" de la serie?

¡JUEGA CON NARUTO!™

El aprendiz de ninja más popular del anime por fin cuenta con su línea de juguetes oficial, y no sólo hablamos de muñecos articulados... ¡también puedes empuñar la Espada Zabuda y ceñirte el pañuelo ninja para imitar a tu héroe favorito!

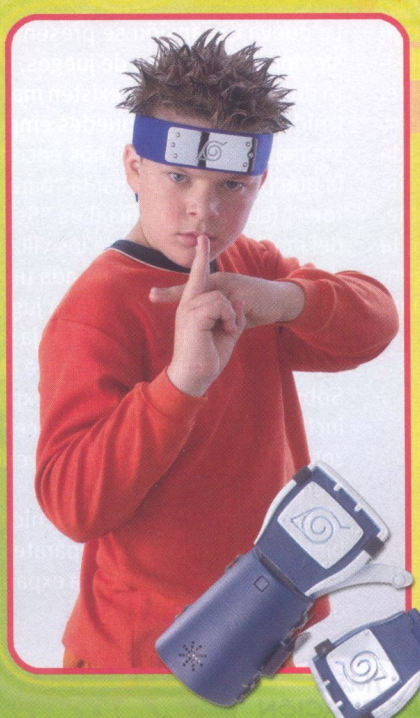
MUÑECOS ARTICULADOS

Se han puesto a la venta los muñecos articulados Deluxe de nueve de los principales protagonistas de la serie, incluidos, cómo no, Naruto y Sasuke, aunque también puedes encontrar, entre otros, a Kakashi, Iruka o Guy. Las figuras están articuladas para poder simular mejor los combates, y vienen acompañadas de complementos especiales que se venden por separado... ¡así que ya tienes todo lo necesario para preparar auténticas batallas campales con tus personajes favoritos!

¡CON EFECTOS DE SONIDO!

FIGURAS

Naruto y Sasuke tienen también estos muñecos, un poco más grandes (30 cm de altura) que emiten sonidos de combate, para que así puedas reproducir las batallas entre ninjas con todo lujo de detalles... ¡eso sí, cuidado con provocar dolores de cabeza a los que te rodean!



ACCESORIOS

Por último, con la Cinta Ninja y la Espada Zabuda podrás completar tu indumentaria ideal para imitar las aventuras (y desventuras) de Naruto. ¿Cómo, que el combate cuerpo a cuerpo no es lo tuyo, y prefieres la lucha a distancia porque tienes buena puntería? Pues nada, enfúndate los Súper Guantes de Ataque Ninja y acaba con tus enemigos arrojándoles estrellas shuriken y dagas kunai... ¡aunque recuerda ser prudente y no molestar a los demás cuando decidas "entrar en combate"!

CONCURSO

Tenemos 5 muñecos articulados y 2 figuras con sonido para sortear entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la espada que empuña Naruto Uzumaki?

MATTEL®

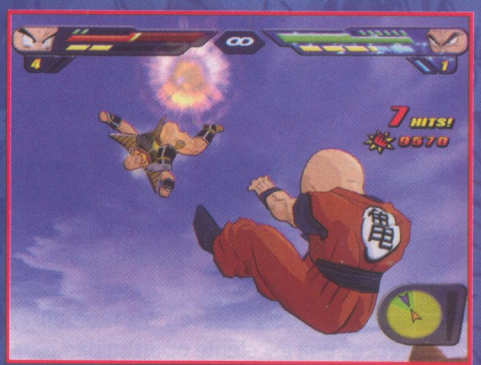
© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

En los meses transcurridos desde su aparición, Dragon Ball Budokai Tenkaichi 2 se ha convertido en uno de los títulos favoritos de los aficionados al género de lucha. Ahora, su versión para Wii promete atraer a otro tipo de jugadores.

Poco podemos decir a estas alturas de **Budokai Tenkaichi 2** que no sepan los buenos aficionados a **Dragon Ball** o a los juegos de lucha. Los más de 100 personajes diferentes con los que puedes combatir, los 15 enormes entornos 3D en los que se pueden disputar las peleas, destruyéndolos por completo si es necesario, y sus 9 modos de juego diferentes (entre los que se incluyen la práctica, el modo historia o las versiones solo o multijugador) son motivos suficientes para reconocer el mérito del juego. ¿Qué nos ofrece de nuevo, pues, la versión para Wii?

El combate se hace realidad

Pues la más importante de todas las novedades será, evidentemente, el manejo de nuestro personaje en las luchas, que tratará de



aprovechar todo el potencial del mando de la Wii. Y es que la forma y el sentido de nuestros movimientos con el mando no sólo determinarán el tipo de ataque que lancemos en combate, sino también el movimiento, vuelo, etc. de nuestro personaje. Todos los personajes tienen algún tipo de movimiento o ataque especial que requiere un movimiento especial sincronizado con la pulsación de uno o más botones del mando de la Wii... ¡aunque si te agobia tanto movimiento, recuerda que también puedes jugar usando el mando tradicional!

Este juego también incluye algunas novedades menores más respecto a su predecesor. De este modo, contaremos con seis personajes más que no estaban disponibles en la versión para Ps2, entre los que se encuentran el robot azul de Pilaf, Piccolo Daimaoh (demonio) y Neil, el compañero de Bardok. También dispondrás de un escenario nuevo que no existía en la versión previa.

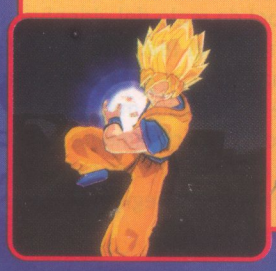
Prepárate para hacer ejercicio

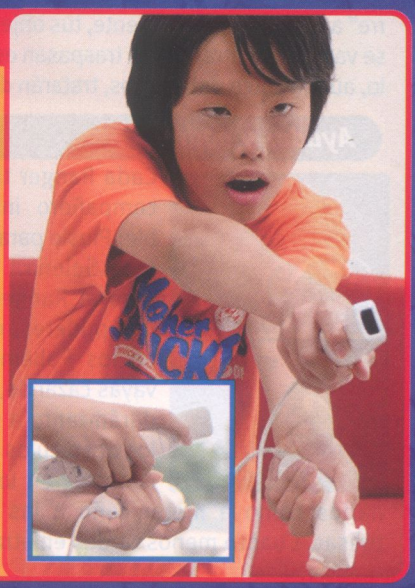
En resumen, **Budokai Tenkaichi 2** no presenta en su esquema básico ninguna novedad relevante respecto a la versión de PS2. Sin embargo, el innegable atractivo de esta versión para Wii es la versatilidad que ofrece su mando, y que hace prácticamente estemos hablando de un juego nuevo, y un título llamado a convertirse en un referente en los juegos de lucha para la nueva consola de Nintendo.

Dragonball Z Budokai Tenkaichi 2
Formato: Nintendo Wii
Género: Lucha
Compañía: Namco/Atari
Fecha de salida: 30 de marzo

¡Ka... me... ha... me!

Cualquier buen fan de **Dragon Ball** daría cualquier cosa por poder imitar a Son Goku en el momento de lanzar su ataque más característico, el *kamehameha*. Pues bien, ahora con la versión de **Budokai Tenkaichi 2** para Wii, puedes hacerlo. Basta con que pulses la combinación adecuada de botones y coloques las dos manos en la posición clásica en que las colocaba el bueno de Goku, tal y como lo hace nuestro amigo en la foto que aparece junto a estas líneas... ¡las devastadoras consecuencias aparecerán de inmediato en tu pantalla! ¡Eso sí que no lo puedes imitar con el mando de la Gamecube!

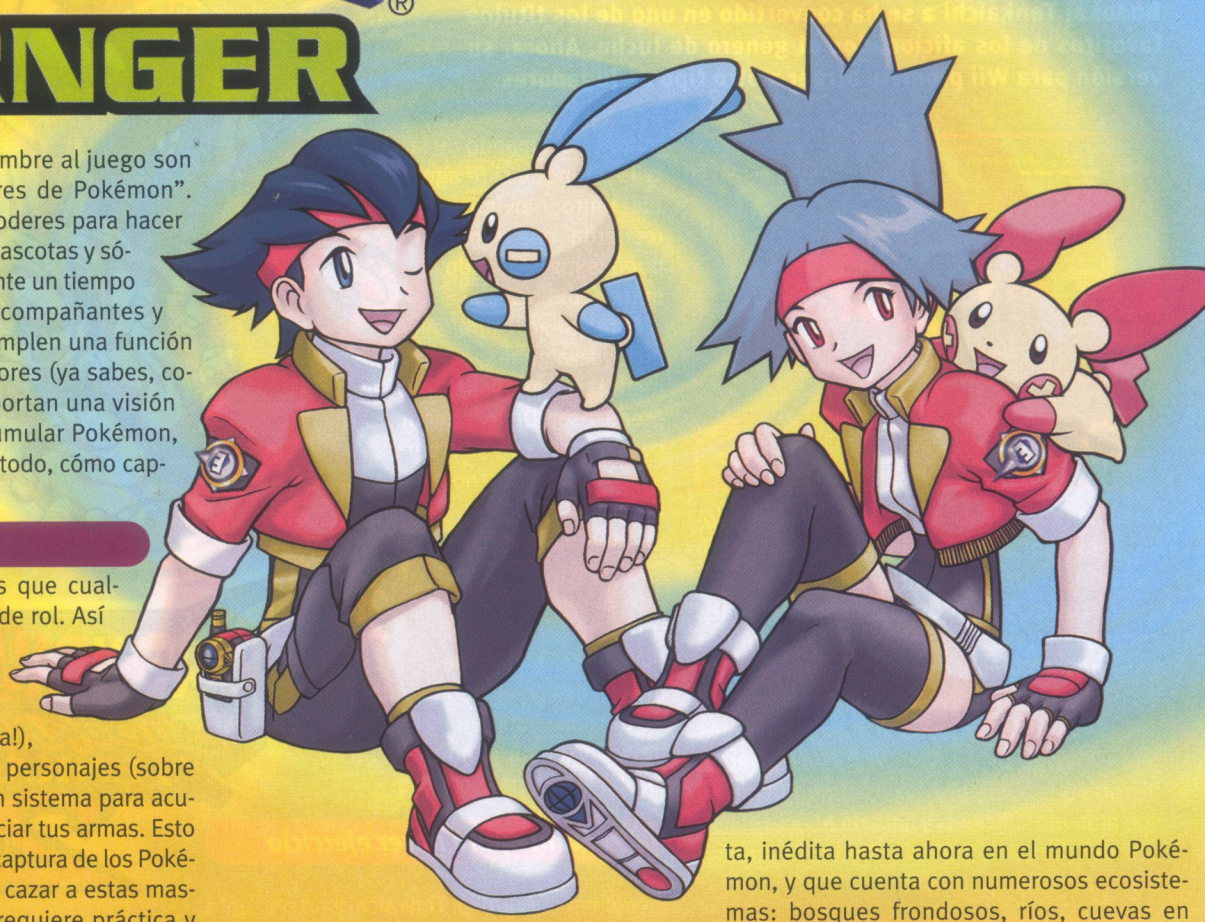




© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 2007 NBGI

Pokémon Ranger

El mundo de los Pokémon se amplía un poco más con *Pokémon Ranger*, en el que aparecen nuevas mascotas y escenarios, una novedosa manera de capturar a los Pokémon salvajes y una profesión de mucho futuro: los Rangers. ¿Quieres ser uno de ellos?



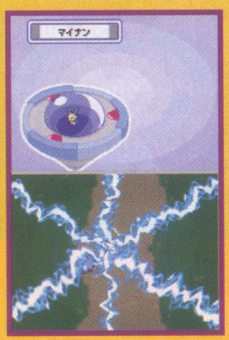
Los "Ranger" que dan nombre al juego son una especie de "cazadores de Pokémon". Ahora bien, utilizan sus poderes para hacer el bien, conviven con las mascotas y sólo pueden retenerlas durante un tiempo limitado (excepto a sus acompañantes y compinches). Es decir, cumplen una función inspirada en los entrenadores (ya sabes, como Ash o Brock), pero aportan una visión diferente sobre cómo acumular Pokémon, usar sus poderes y, sobre todo, cómo capturarlos.

Vamos de cacería

Pokémon Ranger es más que cualquier otra cosa un juego de rol. Así que tendrás las habituales fases de exploración (¡esta atención a los mapas en la doble pantalla!), conversaciones con otros personajes (sobre todo en las ciudades) y un sistema para acumular experiencia y potenciar tus armas. Esto último se consigue con la captura de los Pokémon salvajes. Ahora bien, cazar a estas mascotas no es nada fácil y requiere práctica y precisión en un método entretenido y que aprovecha las características de la DS. En primer lugar, has de lanzar tu Capturador. Se trata de un dispositivo (olvídate de las Pokéball, aquí no funcionan) similar a una peonza. Una vez en el suelo, con el stylus (el lápiz de la DS) has de dibujar un círculo que marque la trayectoria de ese Capturador para que "encierre" a tu presa. Naturalmente, tus objetivos no se van a dejar atrapar y, si traspasan ese círculo, aunque algo debilitados, tratarán de huir.

Ayudas y poderes

Cada Ranger tiene un compañero inseparable: Plusle para la Ranger Selena, Minum para el Ranger Helio. Sus poderes, más los de los Pokémon que vayas cazando, te ayudarán tanto a superar los obstáculos que encuentres en los escenarios como a meter caña a las futuras presas. Cuanto menos tardes en atraparlas, más estrellas y puntos de experiencia acumularás. De este modo, podrás potenciar tu Capturador y utilizar a Pokémon más poderos para que te ayuden. Tenlo en cuenta a la hora de cazar: ¡afina la puntería y no te metas con Pokémon chungos si no tienes el Capturador potenciado!



Floresta, un mundo maravilloso

Como Ranger, además de capturar Pokémon tendrás que solventar un montón de misiones, desde defender a tus mascotas, a buscar alguna que se ha extraviado, o superar las trabas que te irán poniendo los malos. En esta ocasión, el papel de malo del videojuego corresponde a un dúo, el Team Go-Go. Esta pareja pretende hacerse con el Súper Capturador, un infalible Capturador mejorado que les haría los dueños de prácticamente todo lo que se mueve por el mapa. En este sentido, la aventura se desarrolla en la región de Floresta, inédita hasta ahora en el mundo Pokémon, y que cuenta con numerosos ecosistemas: bosques frondosos, ríos, cuevas en montañas imponentes... Los Rangers exploran esos escenarios en 2D, llenos de colorido y belleza, sin dañar la naturaleza, y disponen de cuatro sedes en las principales ciudades: Hiberna, Otonia, Villavera, Villaestío... ¡Todo un mundo por descubrir!

En espera de que en los próximos meses podamos comprar aquí el nuevo Pokémon Diamante/Perla también para DS (os informaremos de él en su momento) el *Ranger* es una excelente oportunidad para familiarizarse con las novedades de Pokémon.

Pókemon Ranger
Formato: Nintendo DS
Género: Rol
Compañía: Nintendo
Precio: 39,95 €
Fecha de salida: 14 de Abril

Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

© 2007 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA · FUJITV · PIERROT

GHOST FILES YU YU HAKUSHO™ COFRE 2

Jonu MEDIA

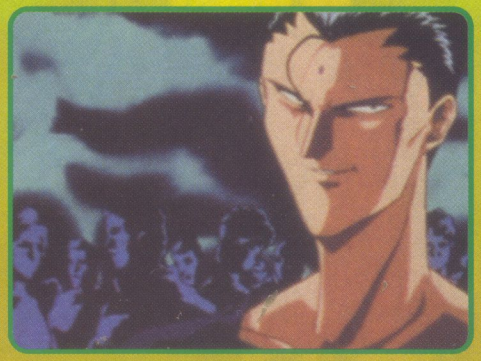
Una de las series de anime de mayor éxito de los 90 ha aparecido recientemente en una nueva y fantástica edición en DVD. Jonu Media ha lanzado simultáneamente dos estupendos cofres cargados de discos y una gran cantidad de episodios, con los que podrás disfrutar cuando te apetezca de esta emocionante serie de acción.

De enemigos a amigos inseparables

Una de las primeras misiones de Yusuke Urameshi como detective espiritual consiste en recuperar tres objetos sagrados del más allá. Han sido robados por tres peligrosos demonios: Gouki, Kurama y Hiei. A pesar del peligro que entraña, Yusuke se mide a los delincuentes y, entre su poder creciente y su ingenio, logra derrotarles y ponerles de patitas en la cárcel espiritual. Sin embargo, poco después de llevar a cabo su entrenamiento con la maestra Genkai, Yusuke debe acudir a un castillo en el que cuatro poderosos demonios espirituales se han hecho fuertes. Sus compañeros de batalla serán... ¡Kuwabara, Kurama y Hiei! Los dos ladrones podrán conmutar parte de su pena ayudando a Yusuke, mientras que Kuwabara simplemente se convierte en ayudante porque ha demostrado tener un importante poder espiritual. A partir de entonces, los cuatro jóvenes se enfrentarán unidos a múltiples enemigos y se convertirán en amigos inseparables.

Las diferentes sagas

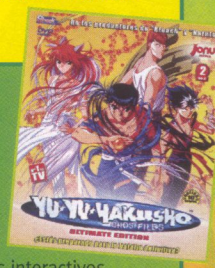
Yu Yu Hakusho, como toda serie de acción, puede dividirse en diferentes partes, con sus sagas largas y minisagas. Así, comienza con la muerte y resurrección de Yusuke, continúa con sus primeras misiones como detective espiritual, asistimos a la celebración del torneo para la sucesión de Genkai, vemos la lucha contra las cuatro bestias del más allá y, a continuación, llega el torneo oscuro que les acaba enfrentando a los hermanos Toguro. Sin duda, este torneo clandestino es un punto de inflexión, ya que se producen unos combates espectaculares y los enemigos son de aúpa. Además, conocemos a Yukina, la bella hermana de Hiei. Tras esta gran aventura, el regreso al día a día les lleva hasta un grupo de chicos que tienen poderes especiales. Unos siguen las enseñanzas de Genkai, pero otros son esbirros de un tipo poderoso llamado Sensui, quien está dispuesto a romper el muro que separa el mundo humano del espiritual. Así que Yusuke y sus amigos tienen que acabar con él para mantener la paz en el mundo. Finalmente, cuando Yusuke cree que la tranquilidad ha vuelto, descubre que es descendiente de uno de los reyes del mundo de los demonios y parte hacia él para luchar por el trono. ¡Como ves, conforme avanza la serie se vuelve cada vez más emocionante!



CONCURSO

¡Tenemos 5 copias del segundo cofre de **Yu Yu Hakusho** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿A qué hermanos se enfrenta Yusuke en el torneo oscuro?

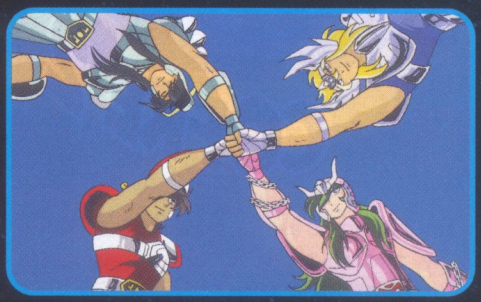


Yu Yu Hakusho Ultimate, cofre 2
Episodios 58 al 112
23 horas
10 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Tráiler, Filmografías seleccionadas
Fecha de lanzamiento: 28 de marzo de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95€

Saint Seiya Santuario Box

Una vez finalizada la serialización de la serie completa, Selecta Visión edita un cofre muy especial con toda la saga de Santuario. Por primera vez en España, sale a la venta un cofre de estas características: presentación personalizada respecto a la serie, profusión de discos y una gran cantidad de episodios para disfrutar de la serie.

Del bronce al oro de los caballeros



La saga del Santuario recoge la primera parte de la serie, en la que Seiya y sus amigos combaten contra todo el que se les pone por delante para salvaguardar la paz en el mundo y la vida de Saori, la reencarnación de la diosa Atenea. Tanto el caballero de Pegaso como sus compañeros, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, son huérfanos y han entrenado desde pequeños en diferentes partes del mundo para convertirse en dignos caballeros. Tras conseguir hacerse con las armaduras de pegaso, el Dragón, el Cisne, Andrómeda y el Fénix respectivamente, juntos deben evitar que el planeta caiga en el caos absoluto por culpa de las decisiones del Patriarca. Él, desde el santuario de Atenas, dirige a los caballeros, aunque es Saori quien, desde la Fundación Kido, tiene el verdadero poder.

Lo que todos persiguen es la armadura de oro de Sagitario. Quien la posea, obtendrá un poder tan grande que incluso dominar el mundo le parecerá fácil. Después de que Seiya y compañía venzan a los primeros rivales que les envía, el Patriarca decide pasar a la artillería pesada. Primero, los Caballeros de ?lata, que ponen en apuros a los servidores de Saori, pero que acaban siendo vencidos por los cinco héroes. Y luego, cuando Saori y sus chicos viajan hasta el Santuario para dar fin a esa situación, pone en liza a los caballeros más poderosos: los Caballeros de Oro.

Como es de suponer, los Caballeros de Bronce lo tienen difícil ante unos rivales tan fuertes. La cosa se complica cuando una flecha atraviesa el corazón de Saori, Si quieren salvarla, tendrán que visitar las Doce Casas, donde se encuentran cada uno de los doce Caballeros de Oro, porque si no, será imposible llegar a los aposentos del Patriarca. Por si no fuera suficiente, tienen tan sólo doce horas. ¿Podrán los cinco Caballeros de Bronce derrotar a los doce Caballeros de Oro, acabar con el Patriarca y salvar a Saori? ¡El tiempo corre y la misión es complicada!

Una edición a la altura de los fans

Selecta Visión acertó en otoño de 2005 con la edición de una de las series míticas de la animación japonesa, que había sido maltratada por la censura. Lanzaron una edición remasterizada e íntegra que los numerosos fans de Caballeros del Zodíaco han comprado en masa hasta alcanzar el decimocuarto y último volumen.

Ese éxito ha permitido el lanzamiento de este cofre, que imita la caja en la que se encuentra la armadura de Seiya. Un detalle que hará las delicias de los más aficionados. En su interior, hay 3 digipacks con 6 discos cada uno, para un total de 73 episodios en 18 discos. Las características y los extras son los mismos que en la edición anterior.

Saint Seiya Santuario Box
Episodios 1 al 73
30 horas y 25 minutos
18 DVD9 / NR- 13
Audios: castellano 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Guía de personajes, Myth Cloth, Opening español, Opening Saint Seiya PS2, Opening Saga de Asgard, Nuevo opening TV, Nuevo ending TV, Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 18 de abril de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 199,95€

Caballeros del Zodiaco © Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

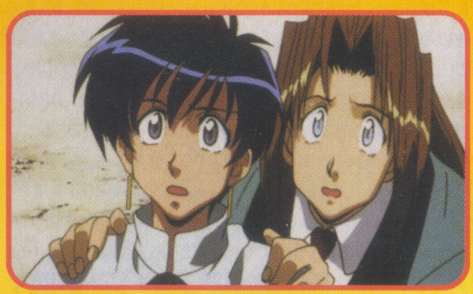
TRIGUN
トライガン

Casi dos años después de su recopilación en pack, Selecta Visión presenta la edición remasterizada de este estupendo *western* futurista repleto de humor, acción y tiros, muchos tiros. Adéntrate en el lejano Oeste de un planeta desértico en el que dos chicas intentan que Vash no haga honor a la terrible e injusta fama que le precede.

Un desastre natural humano

Vash "la Estampida" es uno de los mayores peligros vivientes del planeta Gunsmoke y está considerado el pistolero más temible de la historia. Por eso, su cartel reza: "Se busca vivo o muerto. Se recompensará a su captor con 60 millones de doble-dólares". Sin embargo, esa suculenta recompensa no sirve para atraer a gente que se juegue la vida por atrapar a semejante amenaza. Mientras tanto, las historias y los rumores acerca de Vash se multiplican y se magnifican. Se dice que es rubio y tiene el pelo de punta, y que siempre viste un largo gabán rojo. Como la sangre. También se cuenta que él solito destruyó la ciudad de July mucho tiempo atrás, arrasando varios kilómetros a su alrededor. Sea como sea, dos intrépidas jóvenes se dirigen en su búsqueda, siguiendo el rastro de rumores que escuchan.

Son Meryl y Milly, y trabajan en una aseguradora que está harta de tener que pagar por los desperfectos que Vash causa.



Knives, hermano del mal

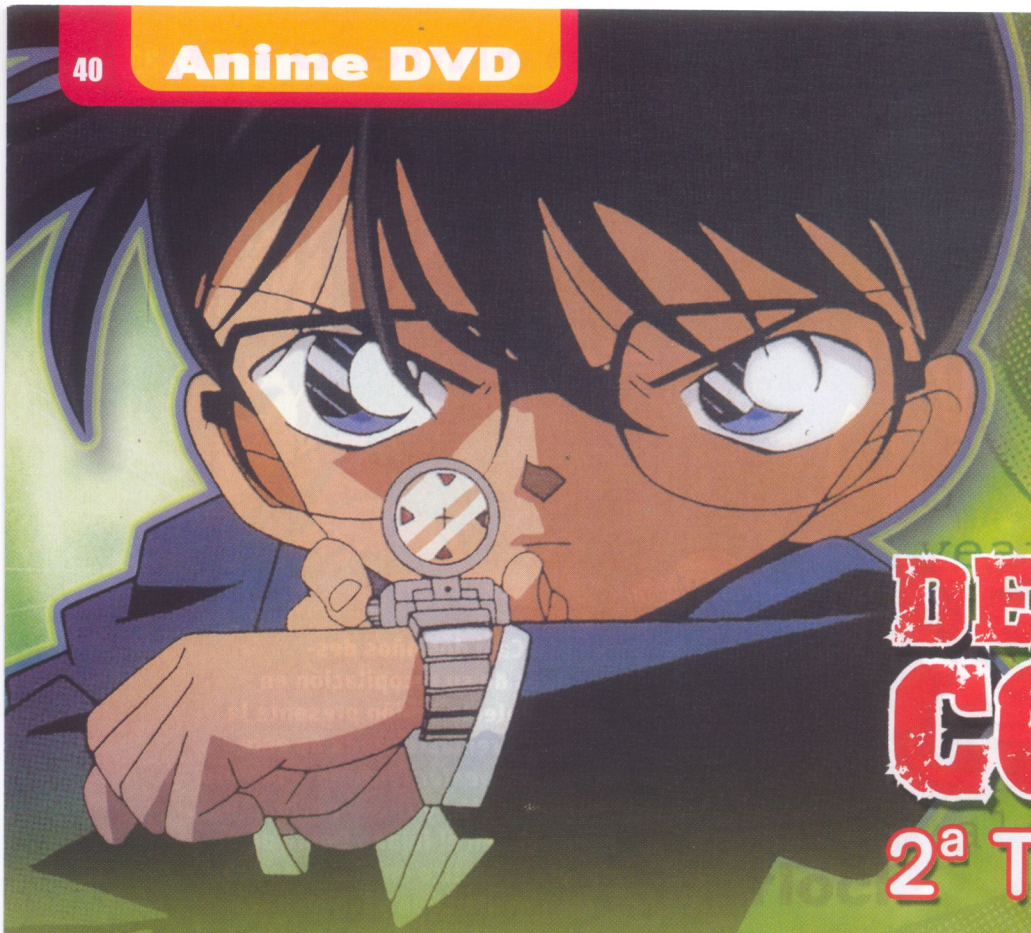
Las chicas encuentran a Vash, pero dista tanto de la imagen que tienen de él a partir de las declaraciones de quienes le han visto, que no pueden creerlo. Vash es un tipo simpático, que siempre está de broma y que, a pesar de tener un arma imponente, no la usa para matar. Es, en definitiva, un buenazo. Aun así, por si acaso, Meryl y Milly le siguen a todas partes. Pronto descubren que su único crimen es ser un gafe, porque sitio a donde va, sitio donde se mete en un lío y se acaba montando una gorda. Pero lo peor está por llegar: viajando con Vash, ambas se ven inmersas en una guerra fratricida. Knives, el hermano de Vash, inicia un juego macabro en el que un puñado de pistoleros tienen como objetivo matar al pelopincho de rojo. Esa lucha desvelará secretos inesperados, como el que oculta la destrucción de July y el origen de la vida humana en Gunsmoke.

CONCURSO

Tenemos 2 copias del digipack de **Trigun** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿En qué planeta se sitúa la acción?

Trigun, edición remasterizada
Serie completa (26 episodios)
650 minutos
5 DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, catalán 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Datos de producción, El equipo creativo, Trigun el anime, Galería de imágenes y Tráilers
Fecha de lanzamiento: 18 de abril de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 49,95€

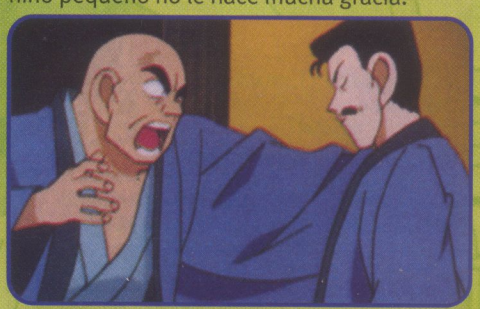


DETECTIVE CONAN
2ª TEMPORADA

Ya está aquí la segunda temporada en DVD de nuestro detective favorito del anime. Ran, Kogoro, Sonoko y los Detectives Júnior se ven inmersos en multitud de crímenes y misterios que únicamente Conan Edogawa, alias del rejuvenecido adolescente Shinichi Kudo, puede solucionar. ¿Encontrarás tú la solución a los casos antes que él?

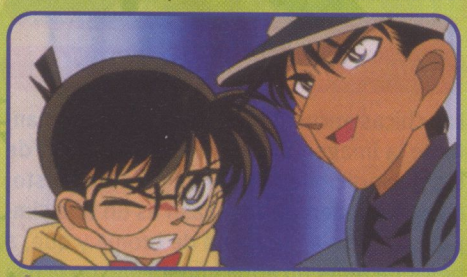
Kogoro empieza a hacerse famoso

Desde que Conan comenzara a vivir en casa de los Mouri, la popularidad de cierto patán llamado Kogoro no ha dejado de crecer. Él, fanfarrón como es, ni siquiera se pregunta por qué no recuerda nada del momento en que deja con la boca abierta a todos (criminales, testigos y policías) con sus deducciones. Simplemente, se dedica a aprovechar las ventajas del éxito y a disfrutar de los halagos. No es de extrañar su actitud, ya que si se parara a pensarlo, se daría cuenta de que "el Kogoro durmiente" es un engaño, aunque no sabría quién está detrás. Así que Conan puede estar tranquilo por el momento y seguir haciendo lo que más le gusta: solucionar los casos más complicados. Además, siguiendo ese camino, quizás consiga dar con los Hombres de Negro que lo han devuelto a su niñez. ¡Lo que daría por un antídoto! Y es que eso de volver a la escuela de primaria y que le traten como a un niño pequeño no le hace mucha gracia.



Casos complicados para lucirse

En esta temporada, Conan tiene ocasión de mostrar sus dotes de deducción en un sinfín de situaciones. Desde el crimen que acontece durante un programa que tiene como invitado a Kogoro, hasta el espeluznante caso de un misterioso hombre con el cuerpo vendado que acecha en una aislada mansión. También debe desenmascarar al asesino de un hombre hallado en la hoguera de una fiesta, a un criminal que se dedica a ahogar a las jóvenes que se encuentran en una acomodada mansión y a un bibliotecario asesino que persigue a los Detectives Júnior con malas intenciones.



Además, usa a Sonoko para solucionar un crimen cometido en un karaoke durante la fiesta de despedida de un grupo de rock y permite a Kogoro descubrir a un asesino entre sus antiguos compañeros del club de judo.

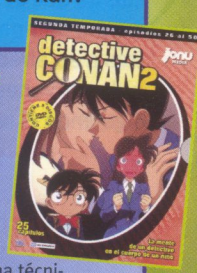
Asimismo, conoceremos a Eri Kisaki, la bella abogada madre de Ran y esposa aún de Kogoro, aunque viven separados. Y en el extraño asesinato de un diplomático japonés aparece Heiji Hattori, un joven venido del oeste que se enfrenta al mismísimo Shinichi Kudo para demostrar quién es el mejor detective adolescente del país.

El peor momento para Conan se produce cuando es secuestrado... ¿¡por el Barón de la Noche!? Aunque nada es lo que parece. ¡Y aparte de todo esto, diez casos más creados especialmente para la televisión!

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la segunda temporada de **Detective Conan**, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre los acertantes de esta pregunta:

¿Cómo se llama la madre de Ran?



Detective Conan, 2ª temporada
Episodios 26 al 50
625 minutos
5 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, catalán 2.0 gallego 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Gosho Aoyama: el autor, Las obras de Gosho Aoyama, Karaoke, Álbum de fotos, Jonu Media en el Salón del Manga'06 y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 25 de abril de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95€

Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

Doraemon y Los Caballeros Enmascarados

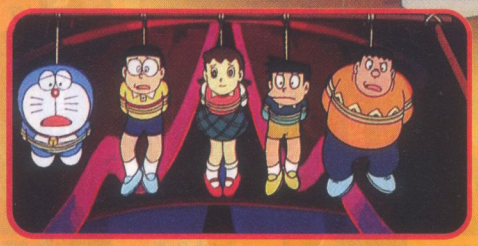
Ya está aquí la nueva gran aventura de Doraemon, Nobita, Shizuka, Suneo y Gigante. Si la última vez que los vimos en DVD se encontraban en el mágico mundo de las aves, en esta ocasión cambian los cielos por las profundidades de la Tierra, donde aún viven los más increíbles dinosaurios. ¡Viaja con ellos al mundo perdido!

Unas malas notas peligrosas

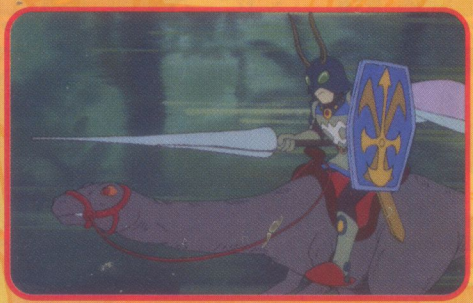
Una vez más, Nobita llega a casa con unas notas horrorosas. Para evitar la reprimenda de su madre, no se le ocurre otra idea que deshacerse de los exámenes. Le pide ayuda a Doraemon. El gato-robot usa un invento que le permite ir bajo tierra. ¿Qué mejor para hacerlas desaparecer que esconderlas en el fondo de una gruta subterránea? Por otra parte, Suneo está de los nervios porque cree que su mente le juega una mala pasada. ¡Ha visto dinosaurios vivos! Pero cuando va a jugar con Nobita y los demás a su base secreta bajo suelo, se topa con un mundo repleto de grandes reptiles. Mientras tanto, los demás vuelven a casa, dejándole atrás. No es hasta la mañana siguiente que notan su ausencia.

Los dinosaurios siguen existiendo

Así que todo deben regresar al laberinto bajo tierra para buscarle. Para su sorpresa, descubren un montón de dinosaurios. Y no sólo

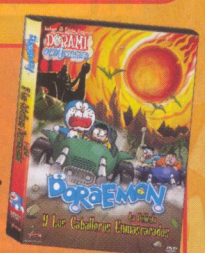


eso, sino que la naturaleza ha actuado con el paso de los millones de años, y conviven con los hombres-dinosaurio, más evolucionados y que pueden hablar. Los chicos dan con su amigo gracias a Banho, un joven hombre-dinosaurio que trabaja en la protección de animales primitivos. No obstante, esa nueva raza no es tan simpática ni pacífica como aparenta, pues pretende viajar al Cretácico para cambiar el curso de la historia y mantener el reinado de los dinosaurios en la superficie. Nobita y los demás han de impedirlo, aunque deberán tener cuidado con un tremendo meteorito que se acerca al planeta.



Dorami y los siete Doraemons

Doraemon viaja al siglo XXII para asistir a la graduación de su hermana pequeña. Sin embargo, una misteriosa fuerza absorbe todo lo que se encuentra en la escuela de robots, impidiendo la ceremonia. La única posibilidad de salvarlos a todos es que Dorami se una a los seis amigos con los que Doraemon juró fidelidad eterna: el chino Wandora, el brasileño Doradinho, el árabe Dorahmed III, el ruso Doranikov, el español Matadora y el pistolero Dora Kid.



Doraemon y los caballeros enmascarados
90 minutos
2 DVD 9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1, portugués 5.1
Subtítulos: español para sordos
Características especiales: Incluye cortometraje Dorami y los siete Doraemons (33 minutos), Audionavegación y Audiodescripción para personas ciegas, Los personajes, Juegos (trivial, Hanoi y parejas), Doraemon en Boomerang, Doraemon en DVD y Galería de productos
Fecha de lanzamiento: 25 de abril de 2007
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95€

TOP-25 PERSONAJES

1

Inuyasha

Sus colmillos intimidan a los demás héroes del anime.

2

Naruto

Pierde comba, a ver si no llegará a ser Hokage.

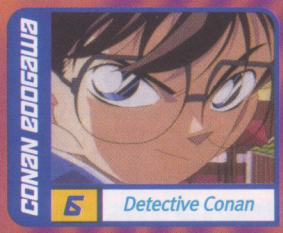
3

Shin chan

El Ejército Escarlata seguro que no le vota.

4 One Piece

5 Bola de Dragón



6 Detective Conan

7 Pokémon

8 Detective Conan

9 Sakura, cazadora de cartas

10 Campeones

11 Zatch Bell!

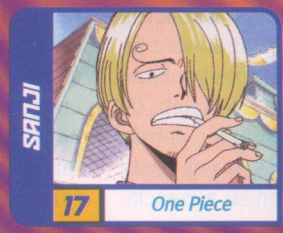
12 Naruto

13 Inuyasha

14 Campeones

15 Caballeros del Zodíaco

16 Shaman King



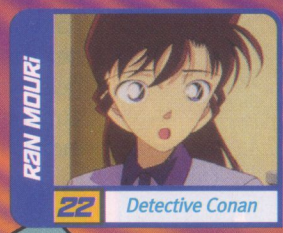
17 One Piece

18 Inuyasha

19 Inuyasha

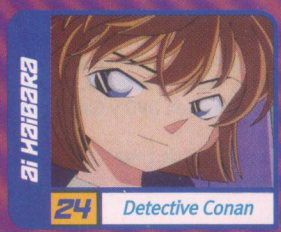
20 Kenshin, el guerrero samurái

21 One Piece

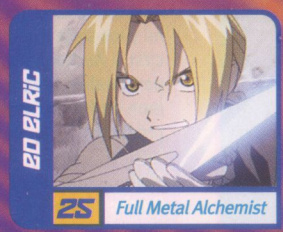


22 Detective Conan

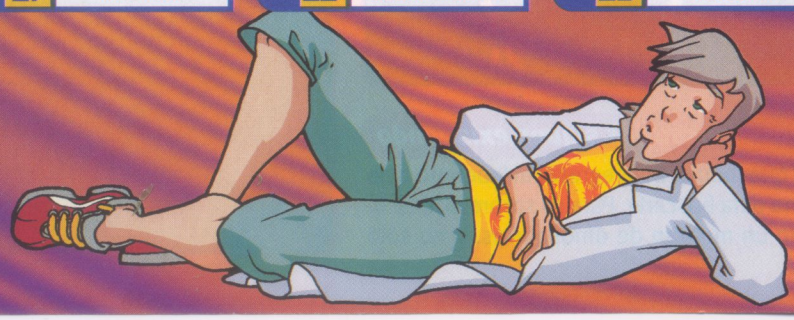
23 Let's & Go!!



24 Detective Conan



25 Full Metal Alchemist



TOP-10 SERIES

1 Inuyasha — Retoma su reinado en el primer puesto.

2 Pokémon — Tras más de 10 años, sigue con fuerza.

3 Naruto — Naruto y sus amigos siguen la estela de sus rivales.

4 Shin Chan

5 Detective Conan

6 One Piece

7 Bola de Dragón

8 Caballeros del Zodíaco

9 Campeones

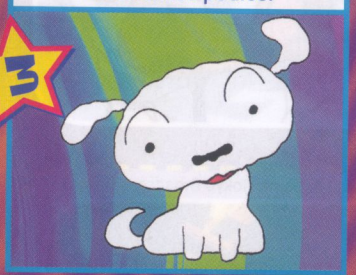
10 Shaman King

TOP-10 MASCOTAS

1 Pikachu — Pokémon: Una subida electrizante a lo más alto.

2 Shippo — Inuyasha: Es adorable, pero no tanto como Pikachu.

3 Nevado — Shin Chan: Sigue a su amo hasta en los podios.



4 Hirara — Inuyasha

5 Hero — Sakura, cazadora de cartas

6 Chopper — One Piece

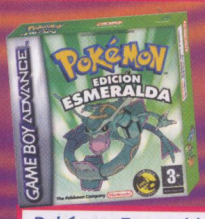
7 Sonic — Sonic X

8 Togepi — Pokémon

9 Heroro — Keroro

10 Renamón — Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS



1. Pokémon Esmeralda (GBA)
2. DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)
3. Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)
4. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
5. Dragon Quest: el periplo del Rey Maldito (PS2)
6. Saint Seiya: The Hades (PS2)
7. Yu-Gi-Oh! UME: WCT (GBA)
8. One Piece Grand Adventure (PS2)
9. Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)
10. Pokémon Mundo Misterioso (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 25 de abril:

Panini - Votación Mega Hiro 13
C/ Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 04/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

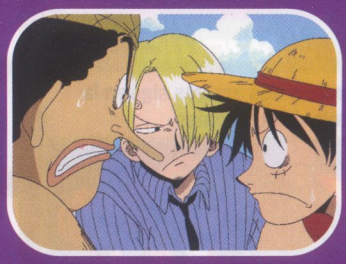
- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Nadja
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Super campeones
- **Cuatro**
  - Astroboy 2003
  - Bola de Dragón Z
  - Full Metal Alchemist
  - Naruto

Zatch Bell! © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Doraemon
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Slam Dunk
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Battle B-Daman
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Duel Master
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Minky Momo
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - One Piece
  - Pokémon
  - Sherlock Holmes
- **Castilla La Mancha TV**
  - Kiteretsu
  - One Piece
- **ETB-1**
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
  - Kochikame
  - Muka Muka
  - One Piece
- **IB3**
  - Doraemon
  - Ninja Boy Rantaro
  - Wickie, el viking
- **Localia**
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Off-side
  - Ultra Maniac
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Cosas de locos
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - Bobobo Bobo
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - Nono Chan
  - Rantaro
- **TVG**
  - Beyblade G-Revolution
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O Detective Conan



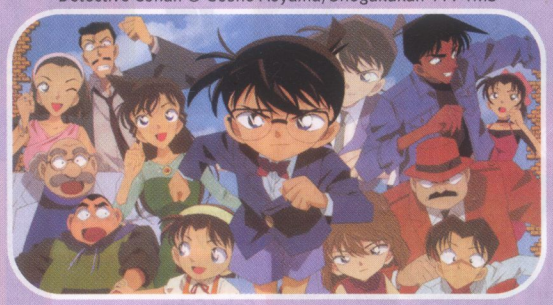
One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Fullmetal Alchemist: © Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

FULL METAL ALCHEMIST

En un mundo donde algunos humanos son capaces de desarrollar sus poderes y convertirse en alquimistas, viven los hermanos Elric. Traumatizados por la muerte de su madre y los hechos que le sucedieron (intentaron revivirla y acabaron pagando el uso prohibido de la alquimia perdiendo Ed una pierna y un brazo, y quedando el alma de Alphonse encerrada en una armadura), tratan de encontrar la piedra filosofal, con la que esperan poder volver a la normalidad.

Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS



DETECTIVE CONAN

El pequeño Conan Edogawa, alter ego del rejuvenecido Shinichi Kudo, continúa ayudando al patoso detective Kogoro Mouri en los casos en que se ve metido. Sus brillantes deducciones le reportan una gran fama al padre de Ran, por lo que espera que antes o después se tope con un caso relacionado con los Hombres de Negro que le encogieron. Mientras tanto, también se mete en los casos más extraños por culpa de sus compañeros de clase, con los que forma los Detectives Júnior.

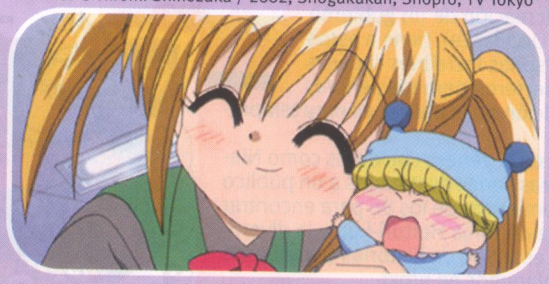
SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bola de Dragón Z
  - Bola de Dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones hacia el Mundial
  - Detective Conan
  - Kororo
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Beyblade 2
  - Digimón Tamers
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Hamtaro
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pretty Cure
  - Sonic X
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Super campeones
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie, el vikingo

Doremi: © 2001 Toei Animation.

Pretty Cure: © 2004 Toei Animation.

Mirmo: © Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo

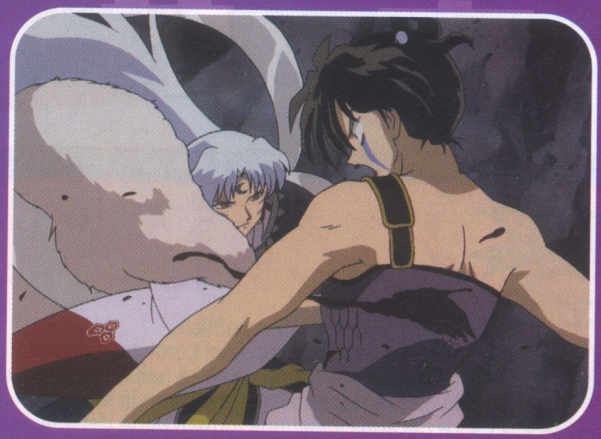


MIRMO

Los duendes muglox siguen viviendo las aventuras más increíbles junto a sus compañeros humanos. Kaede y Azumi rivalizan por el amor de Setsu, quien intenta pasar del asunto. Ojo avizor se encuentra Kaoru, un mimado que va tras Kaede, aunque ella ni se da cüenta. Por su parte, Mirmo, el rey del mundo muglox no para de enfrentarse a la malvada banda Warumo, al pesado del ninja Jackie e incluso a su hermano pequeño, Murumo. Y la pesada de Rima, su prometida, siempre está encima suyo.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Desert Punk
  - Fullmetal Alchemist
  - GALS!
  - Gantz
  - GetBackers
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Gunslinger Girl
  - Inuyasha
  - Magikano
  - Maria-sama ga miteru
  - Noir
  - Planetes
  - Ragnarok
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Tenjo Tenge
  - Texhnolyze
  - Trinity Blood
  - UFO Princess Walkyrie
  - UFO Princess Walkyrie 2: December Nocturne
  - UFO Princess Walkyrie 3: Bridge
  - X-1999
  - Wolf's Rain
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - El perro de Flandes
  - Jackie y Nuka
  - La pandilla de Hanamaru
  - Pequeña princesa Yucie
  - Sakura, la cazadora de cartas
  - Tao Tao



Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

MAGIKANO

Una maldición se cierne sobre Ayumi, una bruja adolescente: poco a poco está perdiendo sus poderes y pronto será incapaz de usar la magia. El único que puede ayudarla es Haruo, un chico que no sabe nada acerca de la existencia de la magia. ¡Y eso que sus tres hermanas también son brujas! Ellas han protegido siempre al niño bonito de la casa, de modo que harán todo lo posible por evitar que Ayumi despierte sus poderes latentes.

HACK//G.U.

The World ya no es lo que era en el pasado. En pleno año 2017, se ha convertido en un refugio de jugadores asesinos que pasan de las leyes tradicionales. Un joven llamado Haseo se adentra en el juego para encontrar a su amiga Shino. Todo indica que la clave está en el misterioso Tri-Edge. Mientras recopila información, suma experiencia y logra mayor poder, encuentra a ese tipo, pero Haseo es vencido en el combate. Acaba en un área del sistema en el que conoce a dos administradores, Pai y Yata, que le piden que se una a ellos. Aunque tiene otras intenciones, finalmente acepta. Por delante tiene una gran aventura.

Serie abierta / 192 págs / 8€

HAYATE MAYORDOMO DE COMBATE

Debido a una enorme deuda, los padres de Hayate no tienen más remedio que venderle a la mafia japonesa para saldarla. Pero el chico, que no está dispuesto a ser vendido como esclavo, escapa de sus garras. Acaba en un parque, donde se encuentra una chiquilla llamada Nagi. Pretende secuestrarla para pedir un rescate y poder marcharse lejos, pero sus palabras son torpes y la chica cree que se le ha declarado. Cuando por fin entiende lo de la deuda, ella decide pagarla -es muy rica- a cambio de que Hayate sea su mayordomo. En ese momento, comienza una nueva vida llena de situaciones disparatadas para el protagonista de esta divertida historia.

Serie abierta / 192 págs / 7,50€

¿SABÍAS QUE...?

Ninjas para todos los públicos

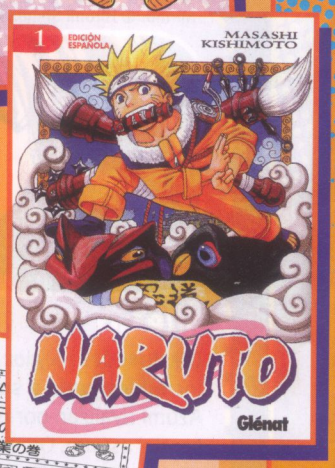
¡Buenas, queridos otakus! Como este mes le dedicamos un montón de páginas a la serie de moda, Naruto, os voy a hablar sobre los mangas de ninjas. Como forman parte de la historia japonesa, es muy común encontrarlos en las páginas de los tebeos desde hace décadas y algunos forman parte del imaginario colectivo de los fans del manga. ¡Vamos a por ellos!

El género de ninjas suele hablar de la propia historia japonesa. El feudalismo japonés, que concluye con el inicio de la era Meiji en 1876 (creación de un gobierno parlamentario para todo Japón e inicio de relaciones con Occidente), tiene a estos hombres y mujeres (ellas llamadas "kunoichi") como personas increíbles capaces de las mayores proezas en su trabajo como espías o guerreros para los señores feudales al servicio de los que estuvieran. Por eso, su aparición en el manga es muy temprana.

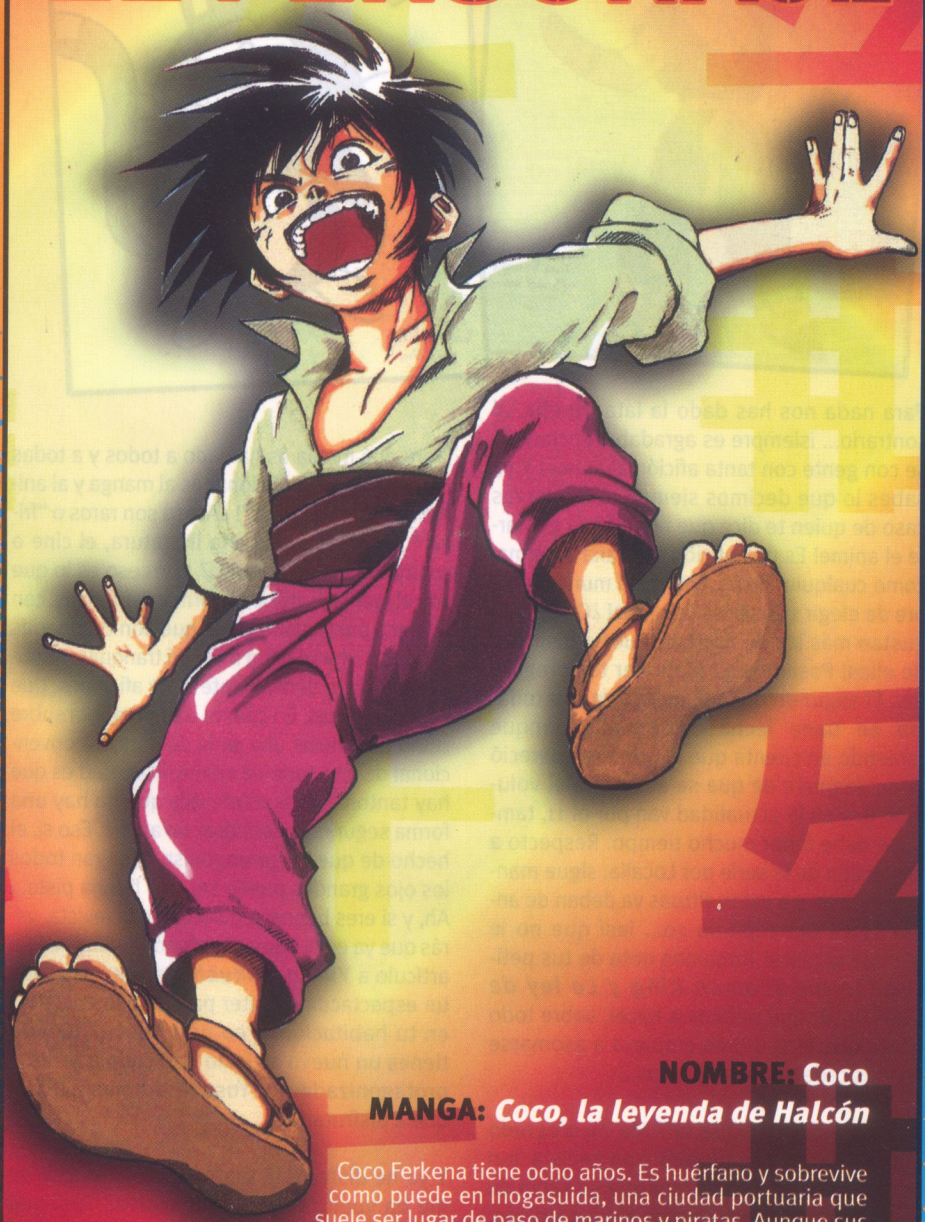
El primer maestro es Sanpei Shirato, un mangaka que insiste en el género con obras como Ninja Bugeicho (1959), Sasuke (1962) y Ninja Kamui (1964). Son obras serias destinadas a un público adolescente y adulto. Habrá que esperar a finales de los 70 y comienzos de los 80 para encontrar los primeros éxitos infantiles con ninjas de por medio: el manga de Ninja Hattori-kun y la divertida Sasuga no Sarutobi. Con la implantación cada vez mayor de este tipo de historias (aunque los japoneses prefieren las historias de samuráis, de las que te hablaremos en próximos meses), desde finales de los 80 hay todo tipo de tramas: desde las repletas de acción dedicadas a los adolescentes ávidos de emocionantes misiones (Karasu Tengu Kabuto) hasta las historias románticas cuyos protagonistas pertenecen a clanes rivales (Basilisk Koga Ninpucho), pasando por el humor desenfrenado y picante de 2x2=Shinobuden. Claro que la palma se la lleva Naruto, que se ha convertido en uno de los grandes éxitos de lo que llevamos de década.

Cabe destacar que muchas de estas historias hablan de hechos y personajes reales, como los 10 heroicos de Sanada (Sasuke Sarutobi es una figura que suele aparecer en muchos mangas), o los enfrentamientos entre los clanes de Iga y Koga, que apoyaban a dos señores feudales rivales.

También son muchos los mangas en los que ninjas y samuráis convergen, aunque en la realidad no fue algo tan común. Se puede ver luchas de unos y otros en títulos como Ruroni Kenshin o Samurai Deeper Kyo.



EL PERSONAJE



NOMBRE: Coco
MANGA: *Coco, la leyenda de Halcón*

Coco Ferkena tiene ocho años. Es huérfano y sobrevive como puede en Inogasuida, una ciudad portuaria que suele ser lugar de paso de marinos y piratas. Aunque sus amigos preferirían marcharse tierra adentro y vivir en algún orfanato, Coco tiene muy claro que debe quedarse en el puerto. ¡Su sueño es convertirse en un pirata! Admira con devoción al capitán Barts, que dirige los destinos del Sweet Madonna, un galeón más conocido como Crazy Stone Head. Su gran oportunidad llega cuando Barts atraca en la ciudad y descubre que su pendiente rojo con forma de calavera puede ser la clave para conocer el secreto de la misteriosa leyenda de Halcón. De hecho, él mismo guarda relación con esa legendaria civilización...

Coco no duda en unirse a la tripulación del capitán Barts. Es un chico intrépido y valiente, que no se amilana ante el peligro. Aun así, sigue siendo un crío y hay cosas que no puede hacer por sí solo. Es entonces cuando debe dejar de lado su orgullo y pedir ayuda. Al fin y al cabo, está aprendiendo a ser un pirata con todas las de la ley. Por suerte, tiene a unos compañeros y un capitán que le enseñan lo que debe saber (y lo que nunca debe hacer). De esa forma puede sobrevivir a los numerosos peligros que corre en decenas de aventuras a lo largo del ancho mar.

Su decisión de subir al Sweet Madonna hace que se convierta en enemigo de Kafel, que hasta entonces era su mejor amigo y que quería que Coco formara parte de su tripulación en el futuro. Al fin y al cabo, es el hijo de la capitana Spard, líder del Red Skele y archienemiga de Barts, y él está destinado a sucederla.

ESTE MES...

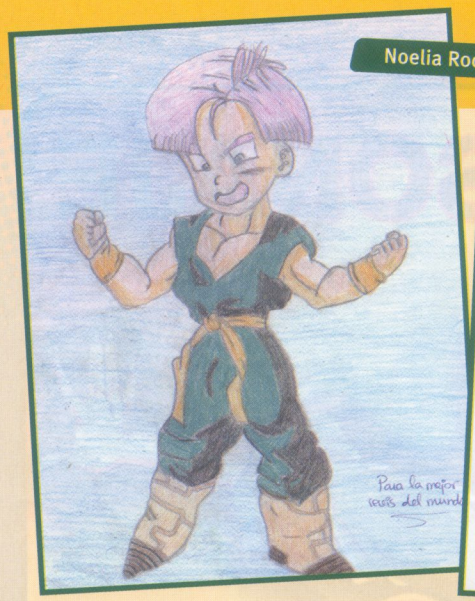
- **hack//G.U. 1 (serie abierta),** de Yuzuka Morita y Tatsuya Hamazaki. 196 págs, 8€ [NORMA]
- **¡Amasando Ja-Pan! 13 (serie abierta),** de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Bleach 12 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Captain Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 36 (37),** de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Detective Conan Especial 6 (serie abierta),** de Varios Autores. 208 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 31 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 32 (de 34),** de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 7 (de 7),** de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Hayate, mayordomo de combate 1 (serie abierta),** de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Kekkaishi 7 (serie abierta),** de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Mär 14 (de 15),** de Nobuyuki Anzai. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Prince of Tennis 7 (serie abierta),** de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Samurai Deeper Kyo 35 (de 35),** de Kamijyo Akimine. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Shaman King 21 (de 31),** de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 12 (de 12),** de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell 17 (serie abierta),** de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA]

¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¿Cómo va todo? ¡Nosotros como siempre, con un montón enorme de cartas y preguntas que responder, así que vamos a por ellas!

• ¡Hola, otakus! Me encanta el manga y el anime. Mis series preferidas son ***Inuyasha, Shaman King, Detective Conan, Naruto y La ley de Ueki*** (bueno, y muchas otras que no se emiten o no puedo verlas, como ***Yu Yu Hakusho o Fullmetal Alchemist***). Hay gente que dice que a las chicas no debería gustarles el anime y mucho menos las series para chicos como ***Naruto, Detective Conan, Shaman King o Yu Yu Hakusho***, que para mí son las mejores. ¿Vosotros creéis lo mismo? Cambiando de tema, ¿cuándo saldrá el segundo digipak de ***Inuyasha***? ¿Van a seguir emitiendo nuevos capítulos de la serie en Localia? También me gustaría que hablarais de Liserg, uno de los amigos de You en ***Shaman King***, es mi preferido. Por último, también me gustaría pediros que le dedicarais algún artículo a la nueva serie de Canal 2 Andalucía, ***La ley de Ueki***. ¡Espero no haberos dado mucho la lata! Besos y que sigáis siendo los mejores...

Noelia Rodríguez Lay
(Los Palacios y Villafranca, Sevilla)

Andrea Gascón Jiménez



Noelia Rodríguez Lay

Para nada nos has dado la lata, Noelia, al contrario... ¡siempre es agradable encontrarse con gente con tanta afición al anime! Y ya sabes lo que decimos siempre... ¡no hagas caso de quien te dice que no debería gustarte el anime! Es una afición tan sana y normal como cualquier otra... ¡y todo el mundo es libre de elegir sus series favoritas! ¿Que a ti te gustan más las de acción? ¡Pues a disfrutar de ellas! Pasamos a responder tus preguntas. El segundo digipak de ***Inuyasha*** todavía no tiene fecha confirmada, aunque teniendo en cuenta que el primero apareció poco después de que se alcanzara el volumen 6, y en la actualidad van por el 11, tampoco debe faltar mucho tiempo. Respecto a la emisión de la serie por Localia, sigue manteniéndose, y a estas alturas ya deben de andar cerca del capítulo 10... ¡así que no le pierdas la pista! Tomamos nota de tus peticiones sobre ***Shaman King y La ley de Ueki***, a ver qué podemos hacer, sobre todo ahora que esta última empieza a asomarse en más cadenas autonómicas...

• ¡Hola, otakus! ¿Qué tal? Me ha alegrado mucho haber encontrado una revista tan buena como la vuestra, aunque yo sabía de la existencia de ésta gracias a unas amigas. Me llamo Almudena, y me encantan el manga y el anime. Algunas de mis series favoritas son ***Kenshin, Inuyasha, Zatch Bell!, Yu Yu Hakusho, Pokémon, Sakura cazadora de cartas...*** Tengo una duda que me gustaría que me respondierais: ¿cómo puedo diferenciar una serie de dibujos animados normal de una de anime? También me gustaría que en el próximo número hablarais un poco y regalarais un póster de ***Yu Yu Hakusho***. Por último, también me gustaría saber si a los que nos gusta el manga y el anime somos "un poco frikis", porque en mi colegio me dicen que soy algo friki... ¡Chao, y enhorabuena por la revista, otakus!

Almudena Martínez Barrero (Mérida)

¡Pero qué manía os ha dado a todos y a todas por decir que los aficionados al manga y al anime son raros o "frikis"! ¿Acaso son raros o "frikis" los aficionados a la literatura, el cine o cualquier forma narrativa? Pues eso es lo que son el manga y el anime, formas narrativas, con la única particularidad de que son originarias de Japón... ¡pero nada más! Tú tranquila, Almudena, y sigue dedicándote a tus aficiones, que son bien sanas. En cuanto a tu pregunta sobre cómo diferenciar una serie de dibujos convencional de una serie de anime, la verdad es que hay tantos estilos diferentes que no hay una forma segura de identificar un anime. Eso sí, el hecho de que los protagonistas tengan todos los ojos grandes puede ser una buena pista... Ah, y si eres buena seguidora de la revista, verás que ya en el número anterior dedicamos un artículo a ***Yu Yu Hakusho***, acompañado de un espectacular póster para que lo cuelgues en tu habitación, y en este mismo número tienes un nuevo artículo dedicado a la serie protagonizada por Yusuke Urameshi... ¡así que a disfrutarlo!

Y yo he disfrutado tanto este correo que se me ha vuelto a hacer muy corto... ¡así que hasta el próximo número, en que seguiremos respondiendo a vuestras cartas!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

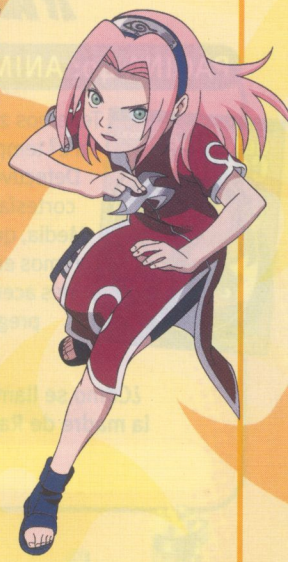
Las 7 diferencias

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos fotos de Naruto?

SOPA DE NINJAS

¿Sabrías encontrar en esta sopa de letras los nombres de algunos de los más populares héroes de la Villa Oculta de la Hoja? Para ayudarte, te incluimos la lista de nombres... ¡En total hay 12!

O	T	C	P	V	Q	U	P	U	E	Y	A	G	B	W
W	X	H	H	N	S	Y	O	S	P	G	L	Z	F	Y
Z	D	S	I	B	F	T	E	U	R	R	A	R	N	S
G	B	O	I	N	E	K	T	Y	O	W	G	K	F	V
S	K	E	G	K	A	Z	E	C	Z	H	L	J	O	F
W	K	Q	U	A	O	T	K	E	Y	K	T	K	R	H
M	H	S	C	B	S	L	A	H	X	A	C	A	E	R
S	A	F	M	A	E	H	N	O	Z	H	A	K	Q	E
S	I	O	Y	E	B	W	I	O	T	U	R	A	N	Y
J	R	T	E	N	T	E	N	K	W	C	O	S	A	A
T	U	E	L	N	J	K	I	R	A	F	D	H	Y	R
X	K	H	B	Z	P	B	Y	B	C	M	C	I	A	U
J	A	Y	R	O	A	G	Y	T	A	Y	A	V	P	K
M	W	O	C	B	B	I	V	V	Y	H	L	R	U	A
D	T	C	A	W	L	J	G	J	W	C	A	O	U	S



NARUTO
HOKAGE
KAKASHI

IRUKA
SAKURA
SASUKE

SHIKAMARU
KIBA
TENTEN

HINATA
GAY
ROCKLEE

LABERINTO

Naruto tiene mucha prisa por llegar a su entrenamiento, pero antes deberá salir de este complicado laberinto... ¡y sólo hay una salida! ¿Podrías ayudarle a encontrar el camino?

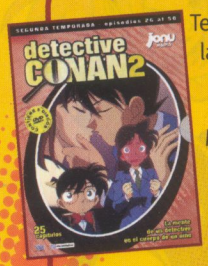
¡TOMADURA DE PELO!

Por increíble que parezca, a nuestros amigos de la Villa Oculta de la Hoja les han tomado el pelo, y ahora tienen que recuperarlo. ¿Sabrías unir el "pelo" de cada persona con su cabeza?

MEGA HIRO ¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 40: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de la 2ª temporada de **Detective Conan**, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

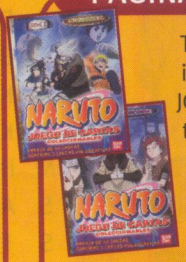
¿Cómo se llama la madre de Ran?

PÁGINA 39: ANIME DVD

Tenemos 2 copias del digipack de **Trigun** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿En qué planeta se sitúa la acción?

PÁGINA 33: CARTAS



Tenemos 10 mazos de inicio de la Serie 2 del JCC de Naruto para sortear entre todos aquellos que respondáis correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cuál es el nombre oficial del mazo preconstruido con los "héroes" de la serie?

PÁGINA 34: JUGUETES

Tenemos 5 muñecos articulados y 2 figuras con sonido para sortear entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la espada que empuña Naruto Uzumaki?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 11:

3 DVD STREET FIGHTER «ALPHA GENERATIONS»
- Fernando Montero Erustes (Coslada, Madrid)
- José María Becares Manzanares (Terrassa, Barcelona)
- Iñaki Caballero Nieto (Villaverde Bajo, Madrid)

2 DVD SAMURAI CHAMPLOO
- Raúl de la Casa Malheiro (Talavera de la Reina)
- Isaac Gil (Leganés)

10 DVD NARUTO
- Xabier Medrano (Leioa, Vizcaya)
- Kiko Aliaga Jorques (Vallada, Valencia)
- Lucas Rodríguez Almeida (Manzanares el Real, Madrid)
- Eugenia Prieto Sanz (Leoia, Vizcaya)
- Cristina Reyes Aguilar (Málaga)
- Jie Chen (Manises)
- Elisabet Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)
- Lidia Landa Vicente (Caspe, Zaragoza)
- Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaén)
- Rocío Cenalmor Gallego (Barcelona)

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LABERINTO AUTOMOVILÍSTICO

LABERINTO

SOPA DE NINJAS

TOMADURA DE PELO: 1-F, 2-D, 3-A, 4-B, 5-C, 6-E

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

Y en mayo...

NO TE PIERDAS LA NUEVA REVISTA

EL INCREÍBLE SPIDERMAN

panini revistas

Wii
Move you

ONDA VITAL ¡YA!

>>> ENTRA DENTRO DEL JUEGO

UTILIZA EL MANDO REMOTO DE Wii Y EL NUNCHACO PARA RECREAR LOS MOVIMIENTOS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS

- >>> Libera el poder de 75 personajes únicos en más de 120 poderosas formas
- >>> Vive la mitología completa DBZ en un mejoradísimo modo historia con más de 50 horas de juego
- >>> Destruye 16 extensos campos de batalla
- >>> Destruye a tus oponentes con nuevos modos y combinaciones incluyendo batalla por equipos y devastadores ataques
- >>> **Exclusivo Wii™: ¡6 nuevos personajes y un campo de batalla extra para desbloquear!**

www.dbz-videogames.com
www.es.atari.com

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

12+
@*!
www.pegi.info

BANDAI
BANDAI NAMCO Games
TOEI ANIMATION

© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION. © 2007 NBGI. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU.